1990年6月1日発行(毎月1回1日発行)第9巻第6号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

JUN. 1990 6

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!パソコンの楽しさを伝える雑誌

SINCE 1982

定価440円

実践!すぐに役立つBASICプログラム

●パスワード・システムの研究●画面圧縮プログラム●SCC音源活用研究!拡張BASICでサンプリング!!

グラディウスシリーズの最新作

パロディウスだ!

〜神話からお笑いへ〜

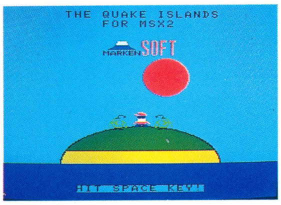
ザ・ゲーム・ミュージック・スコア・コレクション TETRISより「TECHNOTORIS」

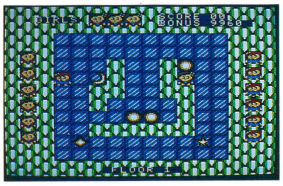
海外移植作品の名作たち「ポピュラス」他

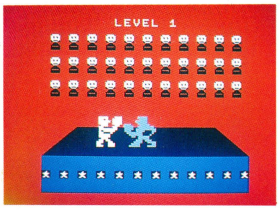
パソコンソフトウェア流通革命を実現した「ソフトベンダー武尊」のすべて

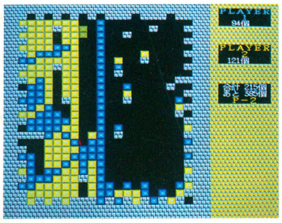
スペシャル対談 堀井雄二 VS 山下章 その2

現行パソコン情報を網羅 誰にも打ち込める46本のプログラムを掲載









ファミリーコンピュータ
ツインファミコン
FM-7シリーズ
FM77シリーズ
FM77AVシリーズ
FM TOWNS
MSX/MSX2/MSX2+
MZ-1500
MZ-2500シリーズ
MZ-2861
PC-6001/PC-6001mkII
PC-6001mkIISR
PC-6601/PC-6601SR
PC-8001/PC-8001mkII
PC-8001mkIISR
PC-8801/PC-8801mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VA/PC-88VA2
PC-88VA3
PC-9801/PC-9801E
PC-9801F/PC-9801M
PC-9801Vシリーズ
PC-9801Uシリーズ
PC-9801Lシリーズ
PC-98DO
PC-286
PC-286Vシリーズ
PC-286Uシリーズ
PC-286Lシリーズ
X1シリーズ
X1turboシリーズ
X68000
X68000ACEシリーズ
X68000PROシリーズ
X68000EXPERTシリーズ
PB-100/PB-110
PC-E500
PC Engine
メガドライブ
ゲームボーイ
AMIGA
IBM-PC
Macintosh



パソコン/海外パソコン/アーケード/ファミコン/PCエンジン/メガドライブ/ゲームボーイ/ゲームミュージック&ビデオの新作・ヒット情報満載

SHARP New-Life People

X68000
SX-WINDOW

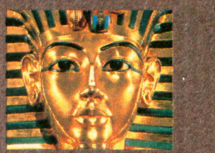
ひらかれた知性。

見はてぬ夢の象徴。

次代のインテリジェンス、"SX-WINDOW*"搭載。

※SX-WINDOWの起動には、メインメモリ2MBが必要です。PROIIシリーズ(CZ-653C/663C)でSX-WINDOWをご使用の際には、あらかじめ別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Bを増設してください。

資料請求券
X68000



●いま、こだわり続けてきたある執着がまさに帰結しようとしています。グラフィカルユーザーインターフェイス"SX-WINDOW ver.1.0"。もちろん、X68000には発売当初よりビジュアルシェルが搭載されていたことはご存じのとおりですが、クオリティグラフィックやマルチメディア、マルチタスク対応など真の意味での汎用性を志向した開発コンセプトからは、私たち自身ものたりなさを禁じ得なかったことも事実です。しかし、キャラクタユーザーインターフェイス全盛のその時代に、デスクトップの概念をいち早く採り入れた先見性は、現在のインターフェイスの在り方に対する的確な予測に基づくもので、何よりも、トレンディなユーザーの圧倒的な支持によって証明されています。パーソナルコンピュータがその意味どおり、個人のためのツールなら、インターフェイスの発展は必然です。このウインドウシステムは、私たちX68000開発プロジェクトに携わったすべてのスタッフの指標であり、義務でもあったのです——。

●ユーザー本位の操作環境を提供するフル画面マルチウインドウタイプのデスクトップ(テキスト面/単色4階調＋カラー4色。グラフィック面/カラー65,536色中16色)、新感覚スクロールバー…こだわりの美学で高められたユーザーインターフェイス。イベント・ドリブン型マルチタスク処理により複数の作業を同時に処理できる疑似マルチタスクや入出力装置の設定が簡単におこなえる多機能コントロールパネルを搭載した本格ウインドウシステムです。

●"SX-WINDOW"。このひらかれた知性は、今もそしてすぐ後に続く時代をも包含した質の高い「愉しみ」を提供するインターフェイスです。フレンドリーOS Human68kはここに、当初の目的の成就と共に、将来へ確かな展望を明示したといえるでしょう。さまざまなジャンルへ、拡がりと密度を高めるアプリケーション環境、インテリジェントなペリフェラル環境。こうしたトレンドを背景に、いま第4世代のX68000がデビューします。



NEW X68000
PERSONAL WORKSTATION

SUPER・EXPERT・PRO

ザ・ワークステーション。80Mバイトハードディスク、SCSIインターフェイスを標準装備。
SUPER HD 本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
HDタイプ CZ-623C-TN(チタンブラック) 標準価格498,000円(税別)〈6月発売予定〉

アートの系譜。**EXPERT II** 本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-603C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格338,000円(税別)/HDタイプ CZ-613C-BK(ブラック) 標準価格448,000円(税別)

ニュースタンダード。**PRO II** 本体＋キーボード＋マウス
CZ-653C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格285,000円(税別)
HDタイプ CZ-663C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格395,000円(税別)

15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-602D-BK(ブラック)・-GY(グレー)……………… 標準価格 99.800円(チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-605D-BK(ブラック)・-GY(グレー)……………… 標準価格115.000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm) CZ-613D-TN(チタンブラック)・-BK(ブラック)・-GY(グレー)…… 標準価格135.000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-603D-BK(ブラック)・-GY(グレー)……………… 標準価格 84.800円(チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-604D-BK(ブラック)・-GY(グレー)……………… 標準価格 94.800円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)

EXEリーダーズグッズ
プレゼント実施中

●いま、EXE会員よりご紹介のお客様がEXEショップでX68000シリーズを購入されますと、EXE会員にEXEリーダーズグッズをプレゼントします。詳しくはEXEショップにお問い合わせください。
●また、X68000シリーズをご購入のお客様は、ぜひEXEクラブにご入会ください。

本広告に掲載しております商品および役務の価格には消費税は含まれておりませんので、ご購入の際、消費税額をお支払い下さい。

●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部液晶映像システム事業部第2商品企画部 〒162東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)

シャープ株式会社



つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

NEC

NECのパソコンの実力を100%発揮させるのは、やっぱりNECのディスプレイ。

ディスプレイ選びのポイントは、実力と相性です。高度な機能はもちろん、さらにパソコンとディスプレイが互いの実力を充分に発揮しあえる、そんな相性の良さが大切。No.1パソコンPCシリーズの実力に合わせて豊富にそろえたNECディスプレイのラインアップの中から、最適の1台をお選びください。

●スピーカ内蔵で楽しさ倍増のPC-KD862S。
新しく登場したPC-KD862Sは、アナログRGB入力専用で、縦方向のライン数を400ラインと200ラインに自動切り替えする高解像度ディスプレイ。また、本体の両側にスッキリと内蔵されたスピーカで、クリアなステレオサウンドが楽しめます。

NEW



PC-KD862S

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 99,800円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 音声出力2.6W(1.3W＋1.3W)スピーカ内蔵。
- 回転台付。

アナログRGB入力専用
カラーディスプレイ標準機。



PC-KD854N

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 84,800円(税別)
- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

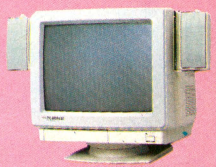
ドットピッチ0.31mmの
高精細度タイプ。



PC-KD853N

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円(税別)
- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

スピーカ標準装備で
リアルな音を実現。



PC-KD863S(W)

15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 音声出力5.0W(2.5W＋2.5W)の着脱式スピーカ。
- 回転台付。

M I L Y
(ディスプレイ)

PCエンジンゲーム機能を内蔵した
高解像度ディスプレイ。



PC-KD863G

15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 専用回転台付。

©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989
※画面はハメコミ合成です。

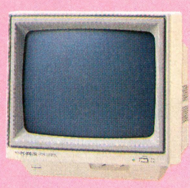
アナログRGB入力専用タイプの
高解像度ディスプレイ。



PC-KD861

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 表示文字は2,000文字対応。
- 回転台付。

2モード自動切り替えの高精度
モノクロディスプレイ。



PC-MD751

14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格 49,800円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 2,000文字対応。
- 接続ケーブル添付。

ディスプレイ	画面	型名	解像度(ドットピッチ)または表示色	ディスプレイ添付ケーブル	PC-8801 FE2/MC	PC-98DO/98LT■1	PC-9801LV/LX/LS■2	PC-9801 EX/ES/RX/RS/RA
カラーディスプレイ	14インチ	PC-KD862S	0.39mm(マルチシンク2モード)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD853N	0.31mm(専用高解像度)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD854N	0.39mm(専用高解像度)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD861	0.31mm(マルチシンク2モード)	PC-CA402	○	○	○	○
	15インチ	PC-KD863G	0.39mm(マルチシンク2モード)	PC-CA402	○	○	○	○
モノクロディスプレイ	14インチ	PC-MD751	ホワイト(専用高解像度)	専用ケーブル	×	○	×	○

○…接続できます。　×…接続できません。

■1:接続する際はCRTアダプタPC-98LT-02(別売)が必要です。
カラーディスプレイとの接続時は単色表示となります。
■2:PC-9801LV/LX/LSの上にCRTディスプレイをのせる場合、CRT置き台PC-9801LV-16(別売)が必要です。

※本広告に掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

■画面サイズ(単位:インチ)
お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。

■RGB入力端子
R(赤)、G(緑)、B(青)の原色信号を、直接入力するための端子です。

■ドットピッチ(単位:mm)
数字が小さくなるほど、細部まではっきりと表現。

■回転台
視線に合った位置を上下左右に調節できます。

■ビデオボード/ビデオアートボード対応
グラフィックやビデオの映像が表示できます。

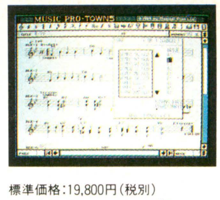
■サウンド機能
ステレオサウンドを再生可能にするスピーカ標準装備。

■PCエンジン内蔵
続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

日本電気グループ

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター　受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く)　東京03(452)8000　大阪06(943)9800

人間には
やりたいことが、いっぱいある。
だから、マルチメディア。



PCM音源8声にFM音源6声。
マルチメディアで、ミュージックしたくなる。

ただ聴くだけの音楽じゃ、もの足りない。自分だけのオリジナルサウンドだって創造したい。マルチメディアなら、ミュージックシーンの強力なパートナーになる。「MUSIC PRO-TOWNS」は、FM TOWNS の内蔵音源(PCM8声/FM6声)をフルに活用できる作曲・編曲ツール。

標準価格:19,800円(税別)
提供会社:㈲ミュージカル・プラン



32,000色同時発色や640×480ドット表示。
マルチメディアで、アートしたくなる。

誰も見たことがないようなイメージを、あらゆる色を使いこなして、思いっきり表現してみたい。マルチメディアのアートワークは、どんなにナイーブな感性もカタチにする。たとえば、「おっとアニメ君」。FM TOWNS上で描いた鮮やかな画像を、音と同時に自在に動かすことができるソフトだ。

標準価格:45,000円(税別)
提供会社:日本マイコン販売㈱



ビジュアルで、学ぶ。サウンドで、覚える。
マルチメディアで、勉強したくなる。

紙と鉛筆と参考書だけじゃ、もうガマンできない。勉強も、目や耳をフルに使って楽しみたい。マルチメディアは成績アップにだって、役に立つ。「丸暗記英単語(中学1・2・3年生)」なら、覚えた単語や苦手な単語をパソコンが自動的にチェックしてくれるから、能率もどんどん上がっていく。

標準価格:各14,000円(税別)
提供会社:㈱CSK総合研究所

火曜日は、お勉強。

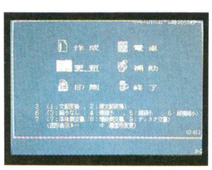


もうひとつの世界、「富士通Habitat」。
マルチメディアで、通信したくなる。

文字だけのパソコン通信から、絵や音が作る「世界」を持ったパソコン通信へ。マルチメディアは、通信をさらに高度なカタチへと進化させた。「富士通Habitat」は、これまでのビジュアル通信の枠組みを超えたひろがりを持つオンライン・マルチプレーヤーゲーム。パソコンの中のキャラクターがあなたの分身となって、不思議な世界で様々な体験をしていける。

標準価格:6,800円(税別)
提供会社:富士通㈱

水曜日は、通信。



本格ワープロソフトから、MS-DOS™ソフトまで。
マルチメディアで、ビジネスしたくなる。

CD-ROMの大容量データベースを利用することで、膨大な情報を手に入れることができる。マルチメディアはビジネスにも、その力量を発揮する。FM TOWNSを高性能ワープロに変える「FM-OASYS V1.0」。専用ワープロ「OASYS」の機能を受け継いで、登場。①CD-ROM辞書検索②超高速複文節変換③多彩な文字フォントの標準添付など、充実の機能。MS-DOS™ソフトも900種を超えるラインアップだ。

標準価格:フロッピィディスク用 55,000円(税別)
ハードディスク用 58,000円(税別)
提供会社:富士通㈱

木曜日は、ビジネス。



高性能が、おいしいメニューをサポート。
マルチメディアで、クッキングしたくなる。

好きなことには、とことんこだわりたい。楽しいことで、毎日の暮らしを深めていきたい。マルチメディアは様々なホビーにも腕をふるう。料理が好きな人には、「おしゃれクッキング」。作り方、材料、コツ、カロリーなど豊かな検索バリエーションで、800種以上の料理を網羅。

標準価格:14,800円(税別)
提供会社:㈱ミサワホーム総合研究所



ビジュアルも、サウンドも、ケタはずれ。
マルチメディアで、ゲームしたくなる。

カラフルな画面で、臨場感あふれるサウンドエフェクトで、ゲームは楽しみたい。マルチメディアが生みだすゲームの世界は、ひと味もふた味も違う。「遥かなるオーガスタ」は、オーガスタの詳細設計図を基に、その素晴らしいコースを可能な限り忠実にシミュレート。

標準価格:12,800円(税別)
提供会社:㈱ティーアンドイーソフト

'90年代は マルチメディア時代



モデル2Fセット
モデル2Hセット

〈フロッピィディスクタイプ〉
- ●モデル1F 本体標準価格¥318,000(税別)(3.5インチFDD1基、メイン メモリ1MB)
- ●モデル2F 本体標準価格¥378,000(税別)(3.5インチFDD2基、メイン メモリ2MB)

※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

〈ハードディスク内蔵タイプ〉
- ●モデル1H 本体標準価格¥458,000(税別)(3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メイン メモリ1MB)
- ●モデル2H 本体標準価格¥548,000(税別)(3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メイン メモリ2MB)

富士通のパソコン
FM TOWNS

本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。※富士通Habitat 'Based on Lucasfilm Technology'

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕 **FM TOWNSインフォメーションサービス** (03)5690-0032／ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032



ステレオでなければ楽しくない!!
EMSでなければもう古い!!

サ ウ ン ド オ ー ケ ス ト ラ ヴ イ

SOUND ORCHESTRA-V

ORCHESTRAシリーズ対応機種：
●NEC PC-9801シリーズ ●EPSON PC-286／386シリーズ（NEC純正FM音源ボード取り付け可能な機種）

同時発音数15音 ステレオ EMS リズム5音 MML ADPCM

定価¥35,000（税別）

サ ウ ン ド オ ー ケ ス ト ラ エ ル

SOUND ORCHESTRA-L

同時発音数15音 ステレオ EMS リズム5音 MML

定価¥29,800（税別）

リ ト ル オ ー ケ ス ト ラ

LITTLE ORCHESTRA

同時発音数6音 ステレオ EMS ジョイスティック リバーブ

定価¥22,000（税別）

リ ト ル オ ー ケ ス ト ラ エ ル

LITTLE ORCHESTRA-L

同時発音数6音 ステレオ EMS ジョイスティック

定価¥18,000（税別）

■商品概要■

LITTLE ORCHESTRAシリーズは、NEC純正のFM音源ボードPC-9801-26Kの、モノラル、EMS非対応、FM3音、SSG3音、という機能では満足できない人の為に、SNE が独自の技術で開発した、EMS対応（新時代のメモリー方式、EMSタイプを使用しているCPUに対応させるための、FM音源のROMの切り離し機能を搭載）の、上位コンパチブルな、FM3音、SSG3音、Hi-Fi ステレオFM音源です。上位機のLITTLE ORCHESTRAには、リバーブ出力を搭載し、CPUのスピーカーで鳴らした場合でも、臨場感を楽しめるようにしてあります。LITTLE ORCHESTRA-Lは、LITTLE-ORCHESTRAからリバーブ出力とスピーカーを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、どちらもJOYSTICKのコネクタ等の、純正の機能は搭載されていますし、純正対応のソフトがすぐに、臨場感たっぷりのHi-Fiステレオで、楽しめるようになっています。SOUND ORCHESTRAシリーズは、NEC純正の、FM3音、SSG3音という音数に満足出来ない、より本格派の為に、EMS対応、Hi-Fiステレオ、純正上位コンパチという機能に、音数を、FM12音（リズム音使用時は9音）、リズム音5音、SSG3音へと増やした、最高級FM音源です。上位機の SOUND ORCHESTRA-Vには、更に、ADPCM（音声分析／録音、音声合成／再生）の機能を追加して、ステレオ等のLINE INと接続することによって、FM音源以外の様々な音（例えば自分の声）をCPUで楽しめるようにしてあります。SOUND ORCHESTRA-LはVからADPCMを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、VもLも、純正に追加したFM音源用のLSI、（VはY-8950、LはYM-3812）のソフトを組み安くする為に、MML（ミュージック マクロ ランゲージ）のROMを搭載してあります。但し、JOYSTICKのコネクタは省略してあります。



SNEでは、JOYSTICKを使って、本格的に楽しみたい人はソフトに一切の制限のない、SNEのプログラマブル10キー“GINGA”または“GINGA-RX”の、プログラム機能の搭載されている、JOYSTICKのポートの使用を勧めています。また、LITTLE ORCHESTRA／SOUND ORCHESTRAシリーズの全機種が、Hi-Fiステレオ出力付となっていますので、CPUや音源ボード上のスピーカーで楽しむだけではなく、ステレオやラジオカセットのLINE IN等に接続して、Hi-Fiステレオサウンドを楽しむことを勧めています。

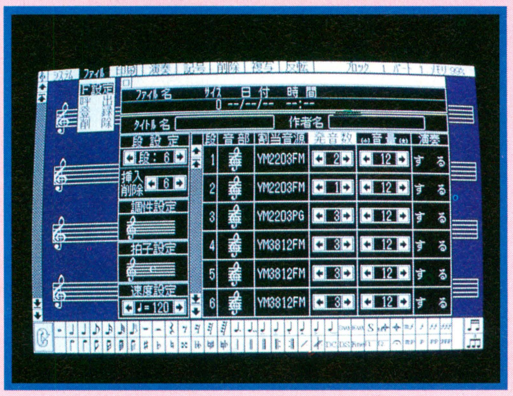
サ ウ ン ド ミ ュ ー ジ シ ャ ン

SOUND MUSICIAN 5HD/3.5HD

SOUND ORCHESTRAシリーズ用譜面入力式音楽ソフト　定価¥25,000（税別）

LITTLE MUSICIAN 5HD/3.5HD

PC-9801シリーズFM音源用 譜面入力式音楽ソフト
定価¥12,000（税別）



お待たせ致しました、待ちに待った本格的ミュージックソフトSOUND MUSICIANの登場です。五線譜の画面にマウスを使って、音楽記号を記入するだけで、誰でも簡単にコンピュータミュージックをステレオで楽しめます。勿論、美しい画面、豊富な記号、スピーディな操作性は当然の事です。SOUND ORCHESTRAシリーズと併せて使う事によって＊最大15段の作成パート数＊最大15段の同時発音数＊最大15段の印刷段数＊最大15音連譜＊最大5音のリズム音＊ステレオ演奏可＊音部記号7種類＊装飾記号付＊省略記号付＊符鈎の向きの自動選択可＊符鈎の連結の自動選択可＊メロディとコード指定で自動演奏可＊スコア譜、パート譜、ピアノ譜で高品質な印刷可＊作成した楽譜が、BASIC や一太郎での利用可＊等々、まだまだここに書ききれないほど豊富な機能が搭載されています。従来のソフトで叶えられなかったミュージックソフトへの夢がここに実現しました。勿論、ハードウェアの機能までしか使えませんけれども、NEC純正のPC-9801-26K及びコンパチ機、LITTLE ORCHESTRAにも使用可能です。また純正機、コンパチ機、LITTLE ORCHESTRAのユーザーの為に、SOUND MUSICIANの最大15音の機能から、最大6音に機能簡略化して、よりコストパフォーマンスを高めたミュージックソフト、LITTLE MUSICIAN も用意しました。勿論、音数以外は、美しい画面も簡単な操作方法も、SOUND MUSICIANそのままです。お好みに合わせて選んで下さい。

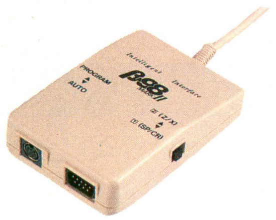
SOS1 サウンドオーケストラ用 ユーティリティソフト ※YM3812用MML 定価¥5,000（税別）

株式会社 エス・エヌ・イー 〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL.03-836-5360 FAX.03-835-0571



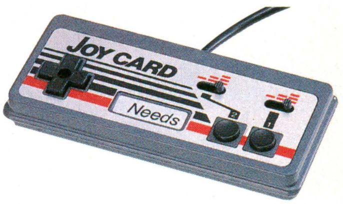
面白いほど キミのテクニックにみがきがかかる

Intelligent Interface For JOYSTICK





JOY CARD 連射式ジョイカード スティック付



β-98 MARK II ……………¥9,800（税別）

〔対応機種〕
PC-9801シリーズ、PC-286シリーズ
（両シリーズともラップトップタイプ不可）

〔特長〕
- ●ジョイステック、ジョイカードのすべてのトリガーに、PC-9801シリーズのキーボード上のあらゆるキーをプログラマブルで対応可能。（もちろんファンクションキーもOKです。）
- ●CRT上の対話形式による簡単なプログラミング方式採用。
- ●2パターンのプログラム登録が可能。
- ●プログラミング時に4方向／8方向の指定が可能。
- ●他の製品には不可能な、8方向のプログラムも可能。
- ●プログラミング作業なしでも遊べるAUTOモードで2パターン内蔵。
- ●チャタリング防止機能付。
- ●連射式タイプはもちろんほとんどのMSX仕様ジョイスティック、ジョイカードに接続可能。

β-88 MARK III ……………¥9,800（税別）

〔対応機種〕
PC-8801FH／FA／FE／MH／MAシリーズ

〔特長〕
- ●ジョイスティック、ジョイカードのすべてのトリガーに、PC-8801シリーズのキーボード上のほとんどのキーをプログラマブルで対応可能。※「挿入（INS）キー」のみのプログラム不可。
- ●CRT上の対話形式による簡単なプログラミング方式採用。
- ●プログラミング時に4方向／8方向の指定が可能。
- ●プログラミング作業なしでも遊べるAUTOモード内蔵。
- ●チャタリング防止機能付。
- ●連射式タイプはもちろんほとんどのMSX仕様ジョイスティック、ジョイカードに接続可能。

TN-J1 …………¥1,800（税別）

〔対応機種〕
MSX、MSX2、X68000、FM-77AV等

〔特長〕
- ●連射式でLOW／HIGHの2スピードに切替えできます。
  LOWスピード（トリガー連発8回／秒）
  HIGHスピード（トリガー連発16回／秒）
- ●NOMALはトリガー単発です。
- ●トリガー⑴はスペースキーに、トリガー⑵はリターンキーに対応。
- ●方向用トリガーをスティックタイプで使用できるスティック付。

※MSX、MSX2は㈱アスキーの商標です。

Needs 東京ニーズ株式会社

本　　社　〒110 東京都台東区上野5-3-13 第一イスギビル　TEL 03-832-3801㈹　FAX 03-836-2243
大阪営業所　〒532 大阪市淀川区宮原4-4-64 新大阪千代田ビル　TEL 06-391-7053㈹　FAX 06-391-7063
名古屋営業所　〒460 名古屋市中区大須4-11-50 カミヤビル7F　TEL052-263-4811㈹　FAX052-263-4825

※表示価格には消費税は含まれておりません。尚、仕様・デザイン・価格などは予告なしに変更することがあります。

ツクモときめき体験フェアー

商品代金2万円以上 送料無料!!

商品のご注文は通販受注センター フリーダイヤル **0120-377-999**

商品についての詳しいお問い合せは各店、又は☎03(251)9911へ!

新製品・ラインナップ! 大好評発売 予約受付中!

★表示価格に消費税は含まれておりません。

SHARP X68000シリーズ



SUPER HD **CZ-623C**
定価￥498,000
●次世代のインテリジェンスSX-WINDOW搭載●高品位な「チタン」カラーのクォリティブラック●80MBハードディスク搭載 ●世界標準SCSIインターフェース標準装備●BIOSの改良によりハイスピード処理を実現●3Mバイトの大容量メモリを標準装備

予約受付中!!

注番 BM601

EXPERTⅡ 注番 BM602
●次世代のインテリジェンス、SX-WINDOW搭載●象徴のフォルム、マンハッタンシェイプ●BIOSの改良によりハイスピード処理を実現● 3Mバイトの大容量メモリを標準装備

PROⅡ 注番 BM603
●次世代のインテリジェンス、SX-WINDOW搭載●知的ニュースタンダードフォルム●BIOSの改良によりハイスピード処理を実現●2Mバイトの大容量メモリを標準装備●拡張I/Oポート4スロット標準装備

東芝 DynaBook シリーズ



J-3100SS001 定価￥198,000
注番 BM604 ツクモ特価販売中!!

J-3100SS02E 定価￥328,000
20MB・HDD、容量を求めてハード・ディスク・タイプ
注番 BM605 ツクモ特価販売中!!

J-3100GS021 定価￥498,000
CPU80C286、20MB・HDD、高速・大容量タイプ
注番 BM606 ツクモ特価販売中!!

EPSON PC-386M

STD 定価￥328,000
H40 定価￥468,000
●80386SX-16MHz ●1677万色中256色の表示ができる ●ユーザーフレンドリー
ツクモ特価販売中!!

EPSON PC-386VR

STD 定価￥348,000
H40 定価￥488,000
CPU386SX™ 16MHzノーウェイト32ビット搭載のハイコストパフォーマンスビジネスマシン。
ツクモ特価販売中!!

NEC PC-9801T



注番 BM607
model W2 定価￥548,000
model W5 定価￥758,000
●最新CPU386SX(20MHz)を採用
●キーボードが分離できるレイアウトフリー●拡張スロット×2
ツクモ特価販売中!!

EPSON PC-286 NOTE F



注番 BM608 定価￥198,000
3.5インチFDD1基搭載、ICカードドライブ内蔵、ユーザーズメモリー640KB、最大2.6MBまで増設可。※ICカードアプリケーションとして●ロータス1-2-3●P1EXE●NOTEメモ他 発売予定
ツクモ特価販売中!!

SONY パームトップ PTC-500



注番 BM609
定価￥198,000
B5システム手帳サイズ。高速!手書き入力、データをオートで整理。バッテリーで連続6時間使用可能。CPUにはモトローラーのMC68HC000を搭載!
ツクモ特価販売中!!

旧製品はさらにプライスダウン!



X68000 PERSONAL WORKSTATION EXPERT・PRO

メインRAM2MB、Human68K V2.0採用
CZ-602C……………定価￥356,000
CZ-612C……………定価￥466,000

拡張IOポート 4スロット
CZ-652C……………定価￥298,000
CZ-662C……………定価￥408,000
※CZ-662C/612Cは、40MBハードディスク内蔵

X68000ソフトランキング

1. ポピュラス
2. ワンダラーズフロムイース
3. ダンジョンマスター
4. バブルボブル
5. テトリス
6. キューブランナー
7. アークスⅡ
8. サンダーブレード
9. 銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ集
10. ファーサイドムーン

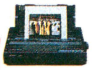
大特価販売中!!
★本体と一緒に購入の方は更にプライスダウン!!

X68000シリーズ増設メモリーボード

新製品

IOデータ PIO-6BE1-A 定価￥25,000……特価￥21,500
(ACE & PROシリーズ内蔵用1MB)
IOデータ PIO-6BE2-2M (2MB)定価￥50,000…特価￥42,500
IOデータ PIO-6BE4-4M (2MB)定価￥88,000…特価￥74,500
※2Mと4Mは全シリーズ対応、拡張スロット用

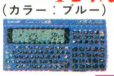
シャープのプリンター

CZ-8PC3
定価￥65,800
カラー熱転写プリンター
(カラー、ブラックのみ)
ツクモ特価 ￥?9,800

注番 BM610

CZ-8PC4
定価￥99,800
カラー漢字48ドット熱転写プリンター(カラー、ブラックとグレー)
ツクモ特価販売中!!

注番 BM611

シャープのポケコン

PC-E 500PJ
定価￥28,800
ゲームソフト(ヘビィメタルミニ)内蔵
限定特価￥24,800
(カラー:ブルー)

限定モデル
注番 BM612

今!うけてます!!これぞときめき体験セット!

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MC model2



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MC セット

● PC-8801MC model-2…………￥199,000
● CM-1472…………￥84,800
(14インチDP0.31mm回転台付)
● MD-2HD(テフロン加工ディスケット) 10枚…………サービス

合計定価￥283,800
ツクモ特価￥193,000(消費税別途￥5,790)
クレジット例(24回払・税込)
初回￥10,420+月々￥9,400×23回
注番 BM614

PC-8800シリーズ PC-8801MA2 セット

限定5セット

●PC-8801MA2…………￥168,000
●CM-1472…………￥84,800
(14インチDP0.31mm回転台付)
●MD-2HD(テフロン加工ディスケット) 10枚…………サービス

合計定価￥252,800
ツクモ特価￥128,000(消費税別途￥3,840)
クレジット例(24回払・税込)
初回￥7,697+月々￥6,200×23回
注番 BM615

大同 TATUNG CM-1472

注番 BM618



定価￥84,800
●14インチカラー
●アナログRGB
●DP0.31mm
●ノングレア
●高精細
●チルトスタンド付

ツクモ特価販売中!!

PC-9800シリーズ PC-98DO



定価￥298,000
PC-9801VM11とPC-8801MA2を融合!
注番 BM613
ツクモ特価販売中!!

PC-9800シリーズ PC-98DO セット

注番 BM616

●PC-98DO…………￥298,000
●CM-1472…………￥84,800
(14インチDP0.31mm回転台付)
●マウス(200カウント)…………￥ 5,800
●MD-2HD(テフロン加工ディスケット) 10枚…………サービス

合計定価￥388,600
ツクモ特価￥235,000(消費税別途￥7,050)
クレジット例(24回払・税込)
初回￥13,737+月々￥11,400×23回

PC-9800シリーズ PC-9801RX21 セット

注番 BM617

●PC-9801RX21…………￥338,000
●CM-1472…………￥84,800
(14インチDP0.31mm回転台付)
●マウス(200カウント)…………￥5,800
●MD-2HD(テフロン加工ディスケット) 10枚…………サービス

合計定価￥428,600
ツクモ特価￥275,000(消費税別途￥8,250
クレジット例(24回払・税込)
初回￥14,705+月々￥13,400×23回

三菱 XC-1498C

注番 BM619



定価￥99,800
●14インチ
●アナログRGB
●DP0.28mm
●ノングレア
●高精細

ツクモ特価販売中!!
※セットのCM-1472をXC-1498C(三菱)に替えた場合は￥10,000UPになります。

※クレジット例は3/31現在の金利手数料で計算されておりますので金利が変った場合、クレジットの金額が変わりますが御了承下さい。

金利手数料なしで夏のボーナス1括払受付中！

（ただし、ツクモグローバルカード入会者に限ります。）ツクモグローバルカードは店頭で即入会OK！

ツクモグローバルカード 大好評入会者募集中！

国内・外で活躍

使って便利、持ってて安心／ツクモグローバルカードはジャックス・VISA、セントラル・マスターとの提携カードです。ツクモ各店でのお買物がらくらくできるうえに、国内はもとより海外での分割ショッピングもOK／

お申し込みは(03)251-9898 又は各店店頭で

18才以上なら学生でもOK！



♬♬♬♬♬♬♬♬Let's Play Computer Music♬♬♬♬♬♬♬♬

X68000用セット

Aセット

- CM-32L LAサウンドモジュール…¥69,000
- SX-68M MIDIインターフェース…¥19,800
- Mu-1 MIDIプレイヤーソフト…¥19,800

注番 BM620 合計定価¥108,600

ツクモ特価¥91,800 消費税別途¥2,754

クレジット例(18回払・税込) 初回¥7,109+月々¥5,700×17回

Bセット

- CM-32L LAサウンドモジュール…¥69,000
- SX-68M MIDIインターフェース…¥19,800
- MUSIC PRO-68K(MIDI)又は MUSIC Studio PRO-68K…¥28,800

注番 BM621 合計定価¥117,600

ツクモ特価¥99,800 消費税別途¥2,994

クレジット例(18回払・税込) 初回¥7,673+月々¥6,200×17回

Cセット

- CM-64 LAサウンドモジュール…¥129,000
- SX-68M MIDIインターフェイス…¥19,800
- Mu-1 MIDIプレイヤーソフト…¥19,800

注番 BM622 合計定価¥168,600

ツクモ特価¥144,000 消費税別途¥4,320

クレジット例(18回払・税込) 初回¥10,152+月々¥9,000×17回

PC-8801シリーズ用セット

Dセット

- CM-32L LAサウンドモジュール…¥69,000
- MIF-PC8 88用IF…¥12,000
- MPU-401 MIDIプロセッサ…¥29,800
- RCM-PC88…¥34,500

注番 BM623 合計定価¥145,300

ツクモ特価¥127,000 消費税別途¥3,810

クレジット例(18回払・税込) 初回¥9,590+月々¥7,900×17回

PC-9801/286シリーズ用

ミュージ郎 定価¥158,000 注番 BM624



ツクモ特価販売中!!

ミュージ郎Jr 定価¥98,000 注番 BM625



ツクモ特価販売中!!

FM音源ボード(EMS対応)

	ステレオ	EMS対応	リバーブ	15音発声	リズム5音	ADPCM	スピーカー出力	ジョイスティック対応	
リトルオーケストラL	●	●	―	―	―	―	―	●	定価¥18,000 特価¥14,800
リトルオーケストラ	●	●	●	―	―	―	●	●	定価¥22,000 特価¥17,800
サウンドオーケストラL	●	●	●	―	―	―	●	●	定価¥28,000 特価¥19,800
サウンドオーケストラV	●	●	―	●	●	●	●	―	定価¥35,000 特価¥24,800
サウンドミュージシャン	サウンドオーケストラ用ソフトウェア								定価¥25,000 特価¥19,900
リトルミュージシャン	リトルオーケストラ用ソフトウェア								定価¥12,000 特価¥9,900

プリンター お買得品！

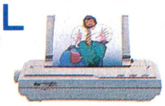
スター精密 注番 BM626

TX-24CL

24ドットカラー熱転写プリンター

定価¥69,800

ツクモ特価¥44,800 消費税別途¥1,344



画質とゲームの迫力がスゴイ！MSXシリーズ

今、ツクモでMSX2、又はMSX2+を買うと…！ JOYメカ + マウス + ディスケット5枚 が付いてくる!!

台数限定 ツクモ特選 MSX2セット 55%OFF

- FS-A1FM(モデム内蔵 3.5インチFDD搭載)…¥84,800
- 24ドット熱転写プリンター(ワープロソフト付)…¥49,800

注番 BM627 合計定価¥134,600

限定特価¥59,800 (消費税別途¥1,794)

MSX2+セット

ソニーMSX2+ F1 XV 定価¥69,800 注番 BM628

ツクモ特価¥62,000 (消費税別途¥1,860)

(12回払例・消費税込)初回¥6,268+月々¥5,700×11回



パナソニックMSX2+ A1WSX 定価¥69,800 注番 BM629

ツクモ特価¥62,000 (消費税別途¥1,860)

(10回払例・消費税込)初回¥7,130+月々¥6,800×9回



通信モデム&ソフト

■モデム

一流メーカー2400ボーMNPクラス4 (300/1200/2400bps) 注番 BM630

定価¥33,800

ツクモ特価¥29,800 (消費税別途¥894)

■ソフト(X68000用) 注番 BM631

た～みのる2 定価¥17,800

ツクモ特価¥15,000 (消費税別途¥450)

効率よく作業できるパソコンラック 送料無料(離島を除く)



シグマA・P・O

F5 注番 BM632

定価¥48,000

- 棚板4枚 ●データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×870(W)

※サイドテーブル(別売)¥7,800

特価¥29,000



エレコム 注番 BM633

DS-30

定価¥12,000

特価¥9,800

- 天板 スチール製
- ロック式キャスター付
- 1225(H)×600(D)×650(W)

■トレーユニット(オプション) FO-60E 特価¥3,200

商品の注文専用フリーダイヤル

0120-377-999

超特価の事なら今すぐTEL!! ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911

代金引き換えでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
- 配達日の指定もできます。

現金書留でお申し込みの方は

- 下記申込書を同封の上、下記までお送り下さい。

〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 九十九電機㈱通信販売部

銀行振込でお申し込みの方は

- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。

富士銀行 神田支店(普)No.894047 九十九電機㈱

クレジットでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。

お申し込みもお電話1本でOK！

取り扱いカード

- セントラル ●ジャックス ●VIPカード ●ツクモグローバルカード

お申し込みはお電話1本でOK！

各種リース払い

- 詳しくは各店にお問い合せ下さい。ケースに合わせてご相談に応じます。

夜10時まで受付。ツクモ通販センター

東京	☎03-251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199	但し札幌は午前10:30～午後7:30迄	

ツクモ通信販売現金書留用申込書 BM6係

氏名 (　)才

住所

☎

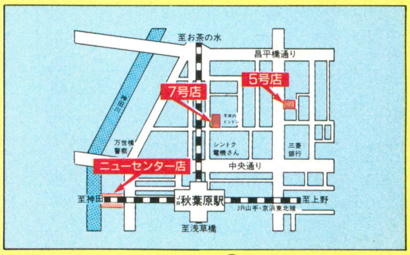
商品名 [注文番号]

商品代金¥ 消費税3% ¥

合計代金¥ 同封代金¥

周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい

ツクモ秋葉原各店



営AM10:15～PM7:00 休毎週木曜日

- ニューセンター店 ☎03-251-0987
- 秋葉原5号店 ☎03-251-0531
- 秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋1号・2号店

営AM10時～PM7時

- 1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 休毎週月曜日
- 2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 休毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営AM10時30分～PM7時30分 休毎週木曜日

札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

※掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします。

パソコン界の実力派、人気のX68000に新シリーズ登場!!

ディスプレイとセットで大幅割引中!

当店はシャープ認定のX68000プロショップです。



X68000 PERSONAL WORKSTATION SUPER HD

X68000 SUPER・HD
定価498,000円



X68000 PERSONAL WORKSTATION EXPERT II・EXPERT II HD

X68000 EXPERT II 定価338,000円
X68000 EXPERT II・HD 定価448,000円



X68000 PERSONAL WORKSTATION PRO II・PRO II HD

X68000 PRO II 定価285,000円
X68000 PRO II・HD 定価395,000円

ディスプレイ

15型カラーディスプレイテレビ

CZ-602D	ドットピッチ0.39mm	定価99,800円
CZ-605D	ドットピッチ0.39mm スピーカー2個	定価115,000円
CZ-613D	ドットピッチ0.31mm スピーカー2個	定価135,000円

14型カラーディスプレイ

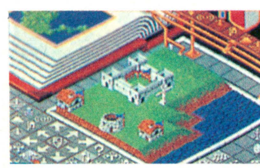
CD-603D	ドットピッチ0.31mm	定価84,800円
CD-604D	ドットピッチ0.31mm	定価94,800円

ソフトも充実、X68000シリーズ。

ソフト名	定価	販売価格（税込み）	買取り価格	スターコマンド	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 3,000
				石道	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000
あーくしゅ	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,000	タッグ・オブ・ウォー	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 500
イース・スペシャル	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 3,500	天下統一	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500
イミテーションは愛せない	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000	天使たちの午後III・番外III	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
気分はパステルタッチ	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000	D-AGAIN	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,500
キューブランナー	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000	トンネルズ&トロールズ	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,800
棋太平	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000	遥かなるオーガスタ	¥ 12,800	¥ 10,547	¥ 4,500
ギャラガ '88	¥ 9,200	¥ 7,581	¥ 3,000	バブルボブル	¥ 7,200	¥ 5,933	¥ 2,500
銀河英雄伝説 PW & SN集	¥ 4,800	¥ 3,955	¥ 800	ファーサイド・ムーン	¥ 9,500	¥ 7,828	¥ 3,000
クォース	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,500	ブロディア	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 1,500
クラナダ	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,800	ポッキーII	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,500
グランディフロラム	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000	ポピュラス	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 3,000
殺しのドレス2	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000	麻雀狂時代スペシャルII	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,500
サーク	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 3,000	MISTY Vol.4	¥ 5,000	¥ 4,120	¥ 800
斬(アナログ)ユーティリティ	¥ 4,800	¥ 3,955	¥ 800	雪の国のクルージュ	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
紫金城	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000	ラグーン	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
シュバルツシルト	¥ 12,800	¥ 10,547	¥ 2,500	ランスII 反逆の少女達	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,000
ジェミニウイング	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 3,000	ロードス島戦記	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 3,500
ジョシュア	¥ 12,800	¥ 10,547	¥ 2,500	ワンダラーズ・フロム・イース	¥ 8,700	¥ 7,169	¥ 3,000

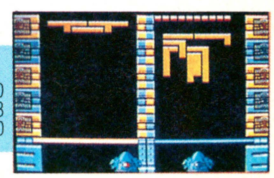
バブルボブル
定　価 ¥7,200
販売価格 ¥5,933
買取り価格 ¥2,500





ポピュラス
定　価 ¥9,800
販売価格 ¥8,075
買取り価格 ¥3,000

クォース
定　価 ¥6,800
販売価格 ¥5,603
買取り価格 ¥1,500



SRG STAND-BY
新品・中古パソコン・ファミコン専門店

★パソコン・ファミコンの事は
お気軽に御相談下さい。★

06-633-4416

JADMA Japan Direct Marketing Association
社団法人日本通信販売協会会員

東京：(1号店)〒101 東京都千代田区外神田1の6の6(松田ビル1F・2F)
(2号店)〒101 東京都千代田区外神田1の6の3(熊谷ビル2F)
大阪：〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)
※スタンバイ通販部宛の荷物は上記大阪店までお送り下さい。

営業時間/大阪店東京店共(平)AM11:00〜PM7:00(土・日・祝)AM10:00〜PM7:00
年中無休
振込先/東海銀行摂津支店当座330141(株)SRGスタンバイ迄

ますます夢中、ゲームソフト面白ワールド。

今チェックしたい新作ソフト

MSX2シリーズ

ソフト名	定価	販売価格(税込み)	買取り価格
電脳学園III SF学園の謎	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
ルーン・マスターII	¥ 3,800	¥ 3,131	¥ 500
SDスナッチャー	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500
三国志II	¥14,800	¥12,195	¥ 4,000
雀ボーグすずめ	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 1,500
ディスクNG	¥ 4,800	¥ 3,955	¥ 500
ディスク・ステーション 6・7月号	¥ 1,940	¥ 1,599	¥ 0
トンネルズ&トロールズ	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500
キャンキャンバニー・スペリオール 全3巻	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,500
FOXY(フォクシー)	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,500
ランスII 反逆の少女達	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,500

PC-8801シリーズ

ソフト名	定価	販売価格(税込み)	買取り価格
ランスII 反逆の少女達	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,500
ウイザードリィ#5	¥12,800	¥10,547	¥ 3,000
キャンキャンバニー・スペリオール 全3巻	¥ 6,800	¥ 5,953	¥ 1,500
トワイライトゾーンIV	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000
ティル・ナ・ノーグ 禁断の塔	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
ガンシップ	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500
首切り館 逐電屋藤兵衛	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
ポッキーII	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 1,800
大航海時代	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500
サークII	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
エフェラ・アンド・ジリオラ	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
トンネルズ&トロールズ	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500

PC-9801シリーズ

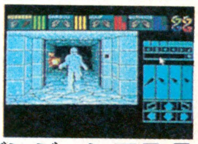
ソフト名	定価	販売価格(税込み)	買取り価格
雀ボーグすずめ	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000
麻雀狂時代スペシャルII	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,800
バトル	¥12,800	¥10,547	¥ 3,000
ストロベリー大戦略	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,800
ランスII 反逆の少女達	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,800
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	¥ 8,700	¥ 7,169	¥ 3,000
ルーンワース黒衣の貴公子	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500
ブラックレインボー	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500
キャンキャンバニー・スペリオール 全3巻	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000
戦略空軍	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500
トワイライトゾーンIV	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000
ブルトン・レイ シナリオエディタ	¥ 5,800	¥ 4,779	¥ 1,000
DUEL 98	¥ 8,700	¥ 7,169	¥ 2,000
ポッキーII	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000
サークII	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
インペリアル・フォース	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
クォース	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,500
ウィザードリィ#5	¥12,800	¥10,547	¥ 3,000
首切り館 逐電屋藤兵衛	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
シムシティー	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500

すでにでているソフト

ソフト名	対応機種	定価	販売価格(税込み)	買取り価格	ソフト名	対応機種	定価	販売価格(税込み)	買取り価格
					ソーサリアン シナリオ1~3	PC-98、88、88VA	¥ 3,800	¥ 3,131	¥ 500
					ソーサリアン ユーティリティー	PC-98、88、88VA	¥ 3,800	¥ 3,131	¥ 500
アークスII	PC-98、88、MSX2、X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000	太平洋の嵐デラックス	PC-98、88VA、X68000	¥14,800	¥12,195	¥ 3,000
アソコの幸福	PC-98	¥12,800	¥10,547	¥ 2,500	ダークレイス	PC-98	¥ 9,600	¥ 7,910	¥ 2,800
アフターバーナー	X68000	¥ 9,200	¥ 7,581	¥ 2,800	大戦略III	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500
アレスタII	MSX2	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000	ダンジョンマスター	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,580	¥ 3,500
アンテッド・ライン	MSX2	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000	提督の決断	PC-98	¥14,800	¥12,195	¥ 4,000
維新の嵐	PC-98、88	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000	テトリス	PC-98、88、MSX2、X68000	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000
維新の嵐	MSX2(R)	¥11,800	¥ 9,723	¥ 2,300	天下統一	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 3,000
ヴァリスII	X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500	DD倶楽部	MSX2	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500
ヴァリスII	PC-98、88、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000	デュエル	PC-88	¥ 8,700	¥ 7,169	¥ 2,500
エアー・コンバット	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 3,000	電脳学園1~3	PC-98,88	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500
A-JAX	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000	ドラゴンスレイヤーVI	PC-88	¥ 8,700	¥ 7,169	¥ 2,800
A列車で行こうII	PC-98、X68000	¥12,800	¥10,547	¥ 3,000	ドラゴン・ナイト	PC-98、88、MSX2	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,500
エメラルドドラゴン	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 3,200	ナイト・アームズ	X68000	¥ 9,700	¥ 7,993	¥ 3,000
エメラルドドラゴン	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500	信長の野望・戦国群雄伝	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 3,000
怨霊戦記	PC-98、88、MSX2	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500	遥かなるオーガスタ	PC-98	¥12,800	¥10,547	¥ 3,800
神の聖都	PC-98、88、MSX2	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000	パワフルまあじゃん2	PC-98、88、MSX2、X68000	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000
ガンシップ	PC-98	¥11,800	¥ 9,723	¥ 3,000	バトルチェス	X68000	¥ 9,800	¥ 8,580	¥ 3,000
ガンシップ	MSX2	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000	ファーサイド・ムーン	PC-98	¥ 9,500	¥ 7,828	¥ 3,000
きゃんきゃんバニー	PC-98、88	¥ 5,800	¥ 4,779	¥ 2,000	ファスト・クィーン	PC-98、88VA、X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500
キャンペーン版・大戦略II	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 3,000	ファイヤーホーク	PC-88、MSX2	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000
キャンペーン版・大戦略II	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500	ファミリースタジアム	MSX2	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,000
銀河英雄伝説プラスセット	PC-98、88、MSX2	¥11,600	¥ 9,558	¥ 3,000	ファンタジーゾーン	X68000	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,500
ルーンワース	PC-88、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500	フォクシー	PC-98	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,500
激突ペナントレース2	MSX2	¥ 6,300	¥ 5,191	¥ 2,000	フラッピーII	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
殺しのドレス2	PC-98、88	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000	ブライ・上巻	PC-98、88	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 3,000
サーク	PC-98、88、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500	ブルトン・レイ	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 3,000
サバッシュ	PC-98、X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 3,000	ポッキー	PC-98、88	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,500
三国志II	PC-88	¥14,800	¥12,195	¥ 3,500	ポッキー	MSX2	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000
38キロの虚空	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000	ボスコニアン	X68000	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000
サンダーフォースII	X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500	マスター・オブ・モンスターズ	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500
斬(アナログ版)	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 3,000	夢幻の心臓III	PC-88	¥ 9,700	¥ 7,993	¥ 2,500
斬・シナリオ1、2	PC-98、X68000	¥ 4,200	¥ 3,461	¥ 800	メタルサイト	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 3,000
上海II	PC-98、MSX2、X68000	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000	モトス	X68000	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 2,500
シュバルツシルトII	PC-98、88	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000	やじうまペナントレース	X68000	¥ 7,800	¥ 6,829	¥ 2,000
ジェノサイド	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,800	リップスティックアドベンチャー2	PC-98、88	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000
水滸伝	PC-98、88、MSX2、X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500	レナム	X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500
水滸伝	MSX2(R)	¥11,800	¥ 9,723	¥ 1,800	レナム	MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
スーパー大戦略	PC-98、MSX2、X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500	ローグ・アライアンス	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,800
スペース・マンボウ	MSX2	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,500	ロードス島戦記	PC-98、88VA	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 3,000
セーラー服戦士フェリス	PC-98	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000	ロードス島戦記・福神漬	PC-98	¥ 3,800	¥ 3,131	¥ 500
倉庫番パーフェクト	PC-98、88、MSX2、X68000	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 2,000	ワンダラーズ・フロム・イース	PC-98、88、MSX2	¥ 8,700	¥ 7,169	¥ 2,000
ソーサリアン	PC-98、88、88VA	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500					



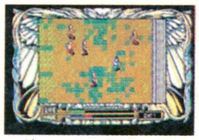
三国志 II
PC-88対応
販売価格 ¥12,195
買取り価格 ¥3,500



ダンジョンマスター
PC-98、X68000対応
販売価格 ¥8,580
買取り価格 ¥3,500



エメラルドドラゴン
PC-98対応
販売価格 ¥8,075
買取り価格 ¥3,200



ルーンワース
PC-88、MSX2対応
販売価格 ¥7,251
買取り価格 ¥2,500



ドラゴンスレイヤーVI
PC-88対応
販売価格 ¥7,169
買取り価格 ¥2,800

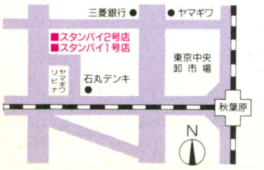
購入の場合

〈現金書留の場合〉御注文の商品名・対応機種・ディスケットサイズを記入し、ソフトの代金と送料（一律824円・何本でも可）の合計金額を大阪店又は東京店へ。
〈銀行振込の場合〉御注文（商品名・対応機種・ディスケットサイズ）はお電話で。お客様より代金と送料（一律824円・何本でも可）が銀行振込された後、発送します。
〈代金と引換の場合〉御注文（商品名・対応機種・ディスケットサイズ）はお電話で。代金と代金引換手数料・送料（一律1,545円・何本でも可）にて発送します。

買取りの場合

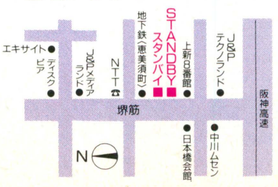
1.PC-98、PC-88、X68000、MSX2、X1ターボ、FMタウンズ対応のオリジナルディスク版に限ります。
2.マニュアル・箱が無い場合、又箱等が汚ない場合は買取りできません。
3.送金は現金書留にて。手数料500円は買取り金額より差し引きいたします。
4.この表に掲載されていないソフト（特にPC98X68000版）でも高額にて買取りいたしますので、お気軽にお問合せ下さい。

TOKYO スタンバイ



☎03-258-8955
(1号店・2号店共通)

OSAKA スタンバイ



☎06-641-1971

キリトリ

ソフトと注文書は一緒にお送り下さい。

ゲームソフト買取り注文書

氏名 ㊞ 年齢
保護者名 ㊞
住所 TEL
ソフト名

マイコンソフト

オーディオ・ミキシング・ケーブル

オーディオ・ミキシング・ケーブルは，MIDI楽器とパソコン内蔵音源の出力をミックスして，さらにグレードの高い音を手軽に楽しんでいただくものです。
ステレオ・ミニプラグとステレオ標準プラグの二系統を，ステレオ・ミニ・ジャック１系統にまとめることができるので，MIDI楽器の音とX68000の内蔵音源の音を簡単にミックスしてヘッドフォンやステレオなどで聞くことができます。



使用法
① ステレオ・ミニプラグをX68000前面のヘッドフォン端子に接続します。
② ステレオ標準プラグをMIDI楽器の〝PHONES〟などのアウトプット端子に接続します。
③ ステレオ・ミニジャックにヘッドフォンまたは，ステレオ等への出力プラグを接続します。

当社ソフトをご利用の場合は，〝MUSIC CONFIGURATION〟の〝BALANCE TEST〟などを選択して，MIDI楽器と内蔵音源の音量バランスが適正になるように調節して下さい。

標準価格1,300円（税抜き）（送料175円）

MIDIボード

純正コンパチブル

標準価格19,800円（税抜き）（送料360円）

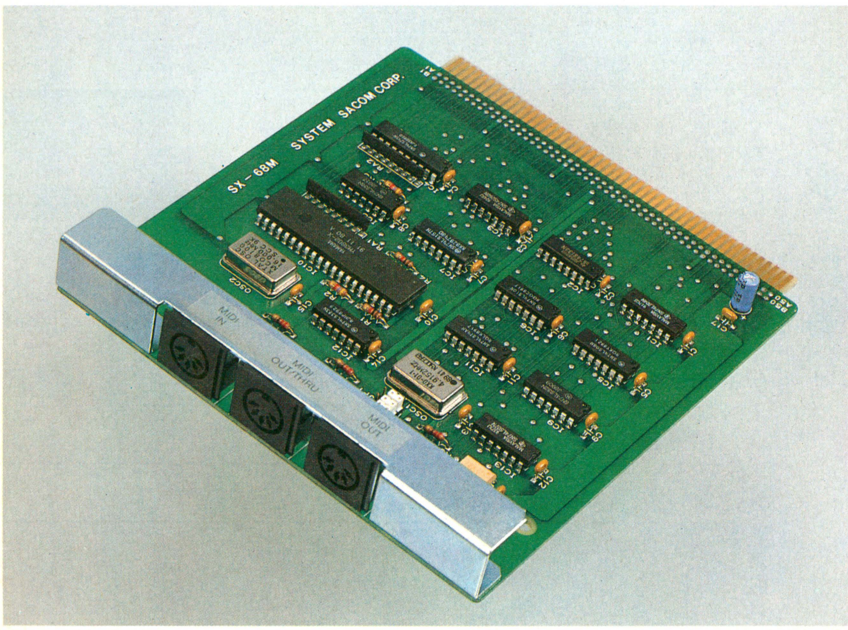
システムサコム製「SX-68M」は純製品との互換性を保ちつつさらに，お求めやすい低価格におさえた，X68000シリーズ専用MIDIインターフェースボードです。
特徴としては，ボード本体にMIDI規格のDINコネクターを直接装着することによって，中間に変換ケーブルを使用する必要がなくなりました。また，クロック部に安定度の高いオシレーターを採用することにより，さらに信頼度の高いものとなっております。もちろん，従来のMIDIボードをサポートするソフトウェアはそのままお使いになれます。
「SX-68M」で，あなたもすばらしいMIDIの世界を体験して下さい。

＊本ボードは，TAPE SYNC.端子を装備していないため，その機能をサポートするソフトは，ご使用いただけません。また，本ボードは，2枚同時装備ができませんので，ご注意ください。

MIDI対応ソフト例
★電波新聞社『モトス』7,800円（税抜き）
★システムサコム『38万キロの虚空』9,800円（税抜き）
『メタルサイト』8,800円（税抜き）
★シャープ『スーパーハングオン』8,800円（税抜き）
『サンダーブレード』9,500円（税抜き）
★ボーステック『銀河英雄伝説』8,800円（税抜き）

MIDI楽器例
★MT-32，CM-32L，CM-64（ローランド）
★M-1（コルグ）

●MIDIインターフェースボード「SX-68M」は，電波新聞社でもお取扱いいたします。



SX-68M仕様

品　名	MIDIインターフェースボード
規　格	MIDI規格 1.0準拠
コントロールLSI	日本楽器（YAMAHA） YM3802
MIDI端子	MIDI OUT 2端子 MIDI IN 1端子
ジャンパーSWにより切替	MIDI OUT 1端子 MIDI THRU 1端子 MIDI IN 1端子
電　源	＋5V 170mA（本体より供給）
外形寸法	150mm（W）×167mm（D）×23mm（H）
重　量	約160g

開発・製造元
株式会社 システムサコム 03(635)5145

電波新聞社，本社，支局もしくはパソコンショップでお買い求め下さい。
通信販売も行なっております。

マイコンソフト 電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 03(445)6111

マイコンソフト
電波新聞社出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1−11−15
☎03−445−6111

ジョイパッドが、ついに頭脳を持った。

人間の思考、判断の微妙な変化が入力されると、
その情報は内蔵のCPUでA-D変換され、
ホスト・コンピュータへ高速で出力される。

- 微妙なコントロールが自在にできるアナログ方式のスティックを装備
- アナログ方式のスロットルを装備
- 270°回転式スロットル・パネル
- 8種類のトリガーボタン
- パソコン/メガドライブ対応
- デジタル・モードに切り替えれば、従来のジョイスティック同様に使用可能
- 手のひらにフィットする斬新なフォルム
- 操作性を重視して配置されたトリガー及びスイッチ群



新発売

アナログ・ジョイパッド

XE-1AP

ANALOG/DIGITAL
INTELLIGENT
CONTROLLER SYSTEM

対応機種 | X68000シリーズ/MSX各機種
PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ(アタリ仕様のジョイスティック・ポートがあるもの)
FM-TOWNS/メガドライブ

本機をご利用になるためには、ご使用のソフトがアナログ・コントローラーまたはジョイスティックに対応している必要があります。

標準価格 13,800円(表示価格には消費税は含まれません)



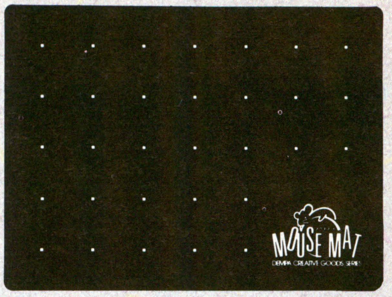
マイコンソフト
DEMPA CREATIVE GOODS SERIES

マウスマットは数多くの素材を長期に亘ってテストし選び抜かれた素材を使用しております。このテストは、当社ソフト開発室、月刊マイコン・マイコンBASICマガジン各担当CGイラストレーターが行いました。このマウスマットは、従来のスポンジタイプのマットにみられた「マウスのボールが滑る」、「安定性が今一つ欠ける」、「耐久性がない」、「めくれあがる」、「手触り感が良くない」などの問題点を解消しました。

マウスマットは、素材を生かし、操作性、耐久性を追求。マウスのボールとの相性がよく、マウスの速い動きにも、細かい動きにも敏感に反応します。特にシリコンで加工されたマウスボールと、よくマッチングします。コンピューターグラフィックス、CAD、マウスを使用されるソフトには最適です。

そしてさらにマット底面に滑り止めの処理を施しました。そのため安定性は抜群! マウスに手の力が入っても、マットが動くことは、ありません。

マウスを操作するときの目安として、マット表面に4cm間隔で白いドットが印刷されています。マウスを垂直、水平に操作する場合に便利です。



SIZE：300×225×3(mm)

マウスが滑らかに よく動くマット

好評発売中

マウスマット
MOUSE MAT

価格1,900円（税抜き）（送料380円）

全国のDEMPAマイコンソフト取扱店または、電波新聞社本社、各支局でお求めください。通信販売もおこなっております。

取扱店募集中：電波新聞社出版販売部 03-445-6111までお問い合わせください。

マウスのボールが汚れているとおもいどおりに操作できない場合があります。
マウスのボールはきれいにして使いましょう。

発売元：電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 TEL 03(445)6111

MSX 2/2+
ゲーム・ミュージック プログラム大全集

for PSG,
MSX AUDIO,
FM PAC

大好評発売中！

特別企画 FM PAC音色ライブラリー



PSG バージョン 22本

MSXAUDIO バージョン 10本

FM PAC バージョン 49本

定価1,600円
(本体1,553円)

グラディウス／ドラゴンクエスト／ドラゴンスピリット／シーナ／スクランブルフォーメーション／ザナドゥ／沙羅曼蛇／ギャラガ88／大列車強盗／イーアルカンフー／イース／グラディウスII／パロディウス／悪魔城ドラキュラ／中山美穂のトキメキハイスクール／トップランディング／戦う人間発電所チェルノブイリ／源平討魔伝／グリーンベレー／スカイキッドDX／カルテット／ドラゴンスレイヤーⅣ／ドルアーガの塔／ライフフォース／A－JAX／メトロイド／レインボーアイランド／スペースハリアー／ファンタジーゾーン／アウトラン／テラクレスタ／究極タイガー／ダライアス／ギャラクシーフォース／ブービーキッズ／愛戦士ニコル／イメージファイト／パワードリフト／フェアリーランドストーリー／ザ・スキーム／ラビリンスランナー／ニンジャウォーリアーズ掲載

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03－445－6111

ゲームソフトは
永遠のエンターテイメント作品だ—。

CHALLENGE! Personal Computer 大好評発売中!!

A.V.G＆R.P.G Ⅴ
(アドベンチャーゲーム／ロールプレイングゲーム)

パソコン・ゲームの楽しさを伝える本 定価:2,100円（税込）



★素晴らしきアドベンチャー・ゲームの世界

ストーリー仕立ての記事形態に初チャレンジ。『スナッチャー』と『首斬り館』は，読みごたえあり!

スナッチャー
アンジェラス
バーニングポイント
サイオブレード
きまぐれオレンジロード
ホワッツ・マイケル
オールド・ヴィレッジ・ストーリー
ガウディ
展望台
秘録・首斬り館
神の聖都
ルパン三世・バビロンの黄金伝説
どろろ

★ロールプレイング・ワールドへの誘い

10ページにもわたって展開される『イースⅢ』の「ホンキホンネ」は，一読の価値有り!

ワンダラーズ・フロム・イース
サーク
ハイドライド3 S.V.
ウィザードリィⅣ
アドヴァンスト・ファンタジアン
アークス

★シミュレーションゲーム・ガイダンス

初心者向けに，シミュレーション・ゲームとは，どういうものなのかを解説しています。

★ホンネで討論! クリエイター＆読者座談会

ベーマガの読者代表が，ソフトハウス，ライターと一緒に，コンピュータ・ゲームの未来について熱く語り合う! この本ならではの特別企画です。

★第1回全国統一AVG＆RPG模擬試験

豪華商品付きの模擬試験です。締切は3月末。今なら間に合う! 腕に自信のあるかたの参加をお待ちしています。

★人気ゲーム㊙テクニック集

パソコン・ゲームの裏ワザを網羅。160本の人気ゲームのテクニックをゲームごとに分類しています。

★ゲーム・ミュージック楽譜集

スナッチャー，グラディウス2，沙羅曼蛇，悪魔城ドラキュラ，アンジェラスの楽譜を掲載。

★メイキング・オブ・AVG＆RPGⅤ

ちょっとおもしろい，この本ができるまでのお話です。

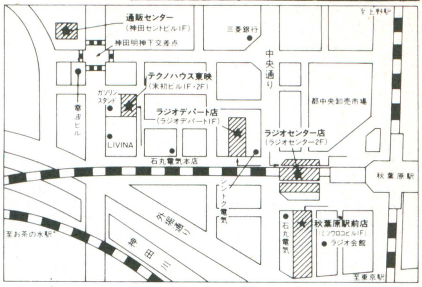
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03－445－6111

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 通販センター3周年記念セール!!

6月20日(水)まで

安いけど全部新品だョ!!

安さ・サービス・丁寧……………秋葉原の東映無線



超低金利クレジット

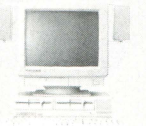
本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	2	2.15	3.3	5	5.1	8.25	9.9	10.7	14.8	19.4	25

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店㊢9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F



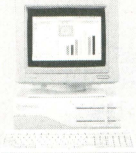
注番B06-01
PC-8801MA2
＋PC-KD854N
(NEC、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥252,800➡ 45%OFF ¥138,000

注番B06-02
PC-8801MA2
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥252,800➡ 45%OFF ¥138,000



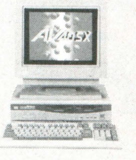
注番B06-03
PC-9801N
＋IJK-112N(チノン、インクジェットプリンター、A4サイズ印字可、PC用)
＋PC-9801N-19(NEC、プリンターケーブル)
¥334,800➡ 28%OFF ¥261,000

注番B06-04
J-3100SS02E(20MBHDD内蔵、3.5″1FDD付)
＋IJK-112T.I(チノン、インクジェットプリンター、A4サイズ印字可、J-3100SS用)
＋PWS5453A(東芝、プリンターケーブル)
¥413,800➡ 20%OFF ¥333,000



注番B06-05
PC-9801RA21
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-06
PC-9801RX21
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ ??%OFF TOEI大特価



注番B06-07
FM77AV20EX
＋FMAV-201(富士通、NTSCアダプタ、TVのビデオ端子に)
¥143,000➡ 66%OFF ¥49,800

注番B06-08
FM77AV40SX
＋FMTV-155(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

本体＋モニター(NEC/EPSON/富士通)

注番B06-09
PC-88VA2
＋PC-KD863G
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥382,000➡ 42%OFF ¥225,000

注番B06-10
PC-88VA2
＋PC-KD863G
(NEC、15型カラーディスプレイ、スピーカ・PCエンジン搭載、チルトスタンド付)
¥436,000➡ 34%OFF ¥283,000

注番B06-11
PC-8801FE2
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥203,800➡ 37%OFF ¥127,800

注番B06-12
PC-8801mc/2
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥283,800➡ 34%OFF ¥188,000

注番B06-13
PC-98DO
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥382,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-14
PC-386M-STD
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥421,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-15
PC-9801EX2
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-16
PC-9801RX4(20MBハードディスク内蔵)
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥650,800➡ 54%OFF ¥298,000

注番B06-17
PC-9801RA2
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ 43%OFF ¥330,000

注番B06-18 ➡CAD/CAMに最適!!
PC-98model70-100
＋FCD-203DW
(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、ハイレゾ対応)
¥2,078,000➡ 23%OFF ¥1,600,000

注番B06-19
PC-286US-STD
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥352,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-20
PC-286UX-STD
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥352,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-21
PC-286VF-STD
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥382,800➡ ??%OFF ~~¥232,000~~

注番B06-22
PC-286VS-STD
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥422,800➡ ??%OFF ~~¥262,000~~

注番B06-23
PC-286VX-STD
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-24
FM77AV20EX
＋FMTV-154
(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる、0.39mmドットピッチ)
¥225,700➡ 51%OFF ¥99,800

注番B06-25
FMTOWNS-2
＋FMT-KB101/201(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
＋FMT-DP531(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ)
＋B276A010(システムソフトウェア)
¥527,800➡ ??%OFF ~~¥298,000~~

注番B06-26
FMTOWS-2F
＋FMTKB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP532(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mmドットピッチ)
＋B276A010(システムソフトウェア)
¥566,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-27
FMTOWNS-2H(40MB HDD内蔵)
＋FMTKB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP532(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mmドットピッチ)
＋B276A010(システムソフトウェア)
¥736,000➡ ??%OFF TOEI大特価

FMTOWNSお買い上げサービス!!
- 対戦型ゲーム
- 宮沢りえ グッズ3点

本体/モニター/プリンター/ドライブ/他

① PC-8801MA2 …… ¥99,800
② PC-88VA2 …… ¥199,000
③ PC-9801UX21 …… ¥198,000
④ PC-9801RX4 …… ~~¥275,000~~
⑤ PC-9801RA2 …… ~~¥310,000~~
⑥ PC-9801RA5 …… ¥398,000
⑦ PC-98DO …… ¥193,000
⑧ FMTOWNS-2(キーボード付) …… ~~¥233,000~~
⑨ FM77AV40SX(FMTV-155付) …… TOEI大特価
⑩ FM77AV40EX(FMTV-154付) …… ¥118,000
⑪ FM77AV20EX(FMAV-201付) …… ¥49,800
⑫ FCD-203DW(東映、20型カラー、0.31mm、ハイレゾ対応) TOEI大特価
⑬ CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラー、0.31mm) …… ~~¥49,800~~
⑭ PC-KD854N(NEC、14型カラー、0.39mm) …… TOEI大特価
⑮ FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、0.39mm、MSXII対応) TOEI大特価
⑯ XC-1498C(三菱、14型カラー、0.28mm) …… ~~¥59,800~~
⑰ MD-9P1(シャープ、9型、B/W、400ライン) …… ¥27,800
⑱ PC-PR406H(NEC、カラー熱転写) …… ¥52,800
⑲ IJK-112N(チノン、インクジェットプリンター、ラップトップに!!)・TOEI大特価
⑳ PC-PR150V(NEC、カラー熱転写) …… TOEI大特価
㉑ AP-500PC(エプソン、カラー熱転写) …… ¥44,800
㉒ CR-3415CL …… ~~¥74,800~~
㉓ M-1224P/X(ブラザー、10″ドット、ピンフィーダ付、PC・MSXII対応)・TOEI大特価
㉔ PCLINE35(磁気研究所、3.5″シングル、2HD/2DD) …… ¥24,500
㉕ EX-501(エクセル、5″シングル、2HD) …… ¥24,800
㉖ GD-50MILV(グロリア、5″シングル、2HD、LS/LX/LV用) …… ¥31,000
㉗ WD-40(ウインテク、40MB HDD) …… ~~¥69,800~~
㉘ PIO-9034E-3N(IOデータ、384kB増設RAM) …… ¥12,800
㉙ 一太郎Ver4.3 …… ~~¥58,000~~
㉚ 一太郎Ver3.0 …… ~~¥58,000~~
㉛ 一太郎dash …… ~~¥58,000~~
㉜ アシストワード …… ~~¥9,700~~
㉝ PI. EXE PLUS …… ~~¥58,000~~
㉞ 花子Ver2.0 …… ~~¥58,000~~
㉟ MS-EXCEL …… ~~¥98,000~~
㊱ Multiplan …… ~~¥68,000~~
㊲ Lotus1-2-3 …… ~~¥98,000~~
㊳ Lotus Freelance …… ~~¥98,000~~
㊴ dBASEIII PLUS …… ~~¥268,000~~
㊵ アシストカルク …… ~~¥9,700~~
㊶ 桐Ver3.0 …… ~~¥98,000~~
㊷ BUSI COMPO …… ~~¥40,000~~
㊸ Let'sアイリスVer2.0 …… ~~¥42,000~~
㊹ PC-Bridges …… ~~¥97,000~~
㊺ Versa-Link …… ~~¥19,800~~
㊻ PCA会計 …… ~~¥98,000~~
㊼ 商管/S …… ~~¥120,000~~
㊽ 商魂/S …… ~~¥120,000~~
㊾ QUICK C Ver2.0 …… ~~¥20,000~~
㊿ QUICK BASIC Ver4.5 …… ~~¥20,000~~
(51) File driver …… ~~¥9,800~~
(52) File editor …… ~~¥12,800~~
(53) File back up …… ~~¥9,800~~
(54) Memory Manager …… ~~¥9,800~~
(55) 全略ハードディスク殿 …… ~~¥18,000~~
(56) ノストラダムス …… ~~¥28,000~~

パソコンデスク ビジネスユース/ホームユースに!!

注番B06-28



・寸法 1800(W) 6680(H) 800(D)
・背面コード収納ケース付
・コード落とし(2個)付
・下棚板45mm間隔3段階可動
・大型ロック式キャスター付

¥79,000➡ ¥63,800

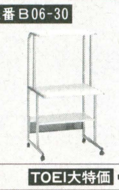
注番B06-29



・寸法 610(W) 1283(H) 700(D)
・2Pコンセント付
・データスタンド付
・コード収納ケース付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動

¥38,000➡ ¥19,800

注番B06-30



・寸法 650(W) 1225(H) 600(D)
・ロック式キャスター付
※トレイユニット¥3,500(別売)

TOEI大特価 ➡ ¥9,800

注番B06-31



・寸法 610(W) 865(H) 660(D)
・ロック式キャスター付

¥19,500➡ ¥9,700

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ COMSTARZ2424/5(NEC、2400bpsモデム、MNPクラス5) …… ~~¥44,800~~
Ⓑ COMSTARZ2424/4(NEC、2400bpsモデム、MNPクラス4) …… ~~¥38,800~~
Ⓒ MD24FS7(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス7) …… ~~¥64,800~~
Ⓓ MD24FS5(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス5) …… ~~¥49,800~~
Ⓔ MD24FS4(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス4) …… ~~¥44,800~~
Ⓕ MD24FP4(オムロン、2400bpsポケットモデム、MNPクラス4) …… ~~¥39,800~~
Ⓖ MD12FS(オムロン、1200bpsポケットモデム) …… ~~¥21,000~~
Ⓗ MD1200AIII(オムロン、1200bps) …… ~~¥19,800~~
Ⓘ PV-A24MNP5(アイワ、2400bpsモデム、MNPクラス5) …… ~~¥54,800~~
Ⓙ POCKET DUCK(ハンディカプラ、モデム内蔵ブックパソコン・ワープロに最適!!) …… ¥14,000
Ⓚ まいとーく(インターコム、パソコン通信ソフト、MNP対応) …… ¥28,000➡ 39%OFF ¥19,800
Ⓛ PC-9801LV-08(NEC、I/O拡張ユニット、3スロット、PC-9801LV/LX/LS用) …… ~~¥98,000~~
Ⓜ PC-9871K(NEC、マウスセット、I/F付、PC-9801E/F/M用) …… ¥29,500➡ 39%OFF ¥18,000
Ⓝ Askeyboard sono1(アスキー、PC-9801シリーズ用キーボード、JIS/親指シフト/親指シフトII切替可)＋Askeyboard sono2(アスキー、テンキーボード) ¥37,000
Ⓞ ESCREEN MC New(住友、14型用VDTフィルター、紫外線100%吸収、反射・フリッカー・帯電防止、コントラスト向上) …… ¥13,800
Ⓟ HS-40CL(オムロン、カラーイメージスキャナ、ユーティリティソフト付) …… ~~¥69,800~~

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

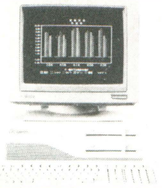
通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
●ラジオセンター店/TEL03-251-1014(代)
●ラジオデパート店/TEL03-253-0987(代)
●テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
●秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

電話一本即納!!安心と信頼で応えます。

PC-9801RX21

多彩なニーズに
コストパフォーマンスで
応える。
デスクトップ98標準モデル



プラン601　98RX21純正基本セット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	433,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
7,000円×36回	ボーナス14,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン602　98RX21超お買い得ゲームセット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-9801-26K(FM音源ボード、ジョイスティック端子付)	25,000円
XE1-AJ(サイバースティック)	23,800円
エアーコンバット遊撃王II(本格的ファイティングフライトシュミレーション)	8,800円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	504,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×30回	ボーナス22,700円×5回
8,000円×36回	ボーナス22,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
7,500円×60回	ボーナス　なし

プラン603　98RX21すぐできる簡単通信セット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PV-A2400MNP5(モデム、2400bps、MNPクラス5)	54,800円
パーティ(初めての方にもわかりやすい通信ソフト)	24,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	575,400円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス16,000円×6円
8,000円×48回	ボーナス11,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス13,200円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン604　初心者用簡単セット

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
アシストカード(カード型データベース)	9,700円
アシストアート(グラフィック作成ソフト)	9,700円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	596,700円

特価399,800円

9,800円×36回	ボーナス18,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス12,200円×8回
6,500円×60回	ボーナス11,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

プラン605　98RX21超お買得セット

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	597,600円

特価399,800円

10,000円×36回	ボーナス17,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス12,200円×8回
6,500円×60回	ボーナス11,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

プラン606　98RX21お買い得ハードディスクセット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
CRC-1HR4(40MB、内蔵型ハードディスクユニット23ms)	109,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	606,200円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス16,500円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

プラン607　98RX21超お買い得ワープロセット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT)	99,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	606,800円

ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス19,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス13,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス10,000円×10回
7,300円×72回	ボーナス　なし

一太郎ビデオマニュアル進呈

98メンテナンスキット

- フロッピー10枚
- クリーニングディスク
- マウスパッド
- フロッピーケース



プラン608　98RX21お買い得ミュージックセット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
ミュージ郎Jr(楽譜作成、演奏システム、音源モジュール付)	98,000円
CA-30(インテリジェントアレンジャー)	49,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカー、スーパーウーファーのセット)	20,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	634,400円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス14,600円×8回
7,500円×60回	ボーナス12,300円×10回
8,200円×72回	ボーナス　なし

プラン609　98RX21お買い得ワープロアートセット　限定50セット

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト、Z'sSTAFFKIDのデータ取込可能)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
GT-1000(A7サイズ、カラースキャナー、自動読みとり)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	687,200円

特価479,800円

12,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
9,800円×48回	ボーナス13,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス12,200円×10回
8,600円×72回	ボーナス　なし

一太郎ビデオマニュアル進呈
本格グラフィックソフト進呈

プラン610　98RX21お買い得ビジネスセット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
VP-1350PC(136桁、シリアルドット日本語プリンター)	96,800円
VP-1350PTU(トラクタユニット、連続紙の給紙に便利)	10,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(10インチ連続紙)500枚	2,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	706,400円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス17,000円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

一太郎ビデオマニュアル進呈
ロータスビデオマニュアル進呈

プラン611　98RX21本格ビジネスセット　TELにて

PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
VP-2050PC(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	158,000円
VP-2000CSF(シートフィーダー、カット紙の連続給紙に便利)	30,000円
VP-2050PTU(トラクタユニット、連続紙の給紙に便利)	10,000円
TRUST-40S(内蔵型40MBハードディスク)	138,000円
EMJ-2000mk3(EMS 2MB、RAMボード)	42,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,021,200円

ウェーブ・アイ特価

19,000円×36回	ボーナス27,600円×6回
14,000円×48回	ボーナス25,900円×8回
11,000円×60回	ボーナス25,700円×10回
13,200円×72回	ボーナス　なし

一太郎ビデオマニュアル進呈
ロータスビデオマニュアル進呈

※表示のクレジット支払例は、5月1日現在のものです。金利変動の際はご容赦下さい。



LET'S CALL WAVE·EYE



お申し込みは料金無料の フリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間

AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納！**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

PC-9801RS51



大容量ファイルを扱える40Mバイトの固定ディスクを内蔵。

プラン612 98RS51お買得基本セット TELにて

PC-9801RS51(32ビットCPU80386SX搭載、40MBハードディスク内蔵)	568,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	670,600円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス26,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
8,600円×72回	ボーナス なし

プラン613 98RS51お買得ワープロセット TELにて

PC-9801RS51(32ビットCPU80386SX搭載、40MBハードディスク内蔵)	568,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
PIEXE(ワープロソフト、図形編集機能付)	48,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	828,800円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス34,100円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス30,600円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

PIEXE入門ビデオプレゼント

プラン614 98RS51実戦ビジネスセット TELにて

PC-9801RS51(32ビットCPU80386SX搭載、40MBハードディスク内蔵)	568,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、4050文字、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
VP-2050PC(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	154,000円
VP-2000CSFS(シートフィーダー、カット紙の連続給紙)	30,000円
Ninja3PRO(顧客管理、在庫管理など情報整理が簡単)	42,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
PIEXE(ワープロソフト、図形編集機能付)	48,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	989,200円

ウェーブ・アイ特価

17,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
12,000円×48回	ボーナス34,800円×8回
9,000円×60回	ボーナス35,000円×10回

Ninja3入門ビデオプレゼント

PIEXE入門ビデオプレゼント

PC-9801RS21

高度化するオフィスワークを力強くサポートする32ビットエントリーモデル



プラン615 RS21お買い得基本セット TELにて

PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	482,600円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,300円×8回
3,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
6,000円×72回	ボーナス なし

プラン616 RS21超お買得ワープロアートセット

PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付)	40,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS.Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
A4カット紙100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	641,800円

特価439,800円

10,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
7,900円×72回	ボーナス なし

プラン617 RS21一番人気ワープロセット

PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
XC-1498C(0.28ミリ、高解像度CRT、ノングレア搭載)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
A4カット紙100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	687,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,600円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

一太郎入門ビデオプレゼント

プラン618 RS21お買い得ミュージックセット TELにて

PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	89,800円
ミュージロウ(128種のシンセ音色、64種のPCM音色、ETC)	158,000円
CF-10((デジタルフェーダー各トラックの音量、定位を同時コントロール)	22,000円
CN-20(鍵盤状に並んだキーを押すだけで音符を入力)	22,000円
ミュージ郎データ曲集3巻	10,500円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	753,400円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス36,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

プラン619 RS21本格ワープロアートセット TELにて

PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
IO-735X(136桁、カラーインクジェットプリンター)	248,000円
プリンターケーブル	6,800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーハンディイメージスキャナ)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
一太郎Ver 4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	901,700円

本格グラフィックソフトサービス

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス37,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
9,000円×60回	ボーナス28,800円×10回
11,900円×72回	ボーナス なし

一太郎入門ビデオプレゼント

プラン620 RS21お買い得ビジネスセット

PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
HG-3000PC(136桁、インクジェットプリンタ、24ドット高品質)	248,000円
Lotūs1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
1-2-3CARD(カード型データベース、顧客管理等に便利)	32,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
一太郎Ver 4.3(ワープロソフト)	58,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	980,200円

特価668,000円

15,000円×36回	ボーナス39,500円×6回
11,000円×48回	ボーナス34,600円×8回
9,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
12,000円×72回	ボーナス なし

一太郎入門ビデオプレゼント

ロータス入門ビデオプレゼント

※表示のクレジット支払例は、5月1日現在のものです。金利変動の際はご容赦下さい。

迷ったら、迷わずTELして下さい。

ON FREEDIAL !! 0120-00-9898 0088-22-5555

人気絶好調!!最新機種が勢揃い!!

PC-9801RA21

処理スピードの向上と固定ディスクの大容量化を実現。戦略的ビジネスを実現する32ビット機。



プラン621 98RA21お買い得基本セット TELにて

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	592,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス30,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

プラン622 98RA21 情報処理マスターセット TELにて

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT)	74,800円
VP-1350EXPC(136桁、シリアル漢字プリンタ)	96,800円
ADVANCED RUN /FORTRUN	29,800円
/COBOL	29,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	689,400円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス32,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

プラン623 98RA21お買い得ワープロセット 一太郎入門ビデオプレゼント

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-PR150V(80桁、高解カラー熱転写プリンター)	99,800円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	792,600円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス34,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
9,900円×72回	ボーナス なし

プラン624 98RA21財テクセット TELにて

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
VP-2050PC(24ドットシリアルカラー漢字プリンタ)	158,000円
VP-2000CSF(カットシードフィーダー)	30,000円
スーパーマム(家計薄ソフトカード型電卓付き)	13,800円
こたつみかん(財テクシュミレーションソフト)	9,800円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	821,900円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス38,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
10,800円×72回	ボーナス なし

プラン625 98RA21ワープロから通信まですべておまかせセット(RA51仕様) TELにて

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
VP-2050PC(24ドットシリアルカラー漢字プリンタ)	158,000円
VP-2000CSF(カットシードフィーダー)	30,000円
LHD-34K(内蔵型40MBハードディスク)	138,000円
PV-A24MNP5(2400bpsクラス5対応通信用モデム)	54,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
アシストアート(グラフィックソフト)	9,700円
アシストカード(カード型データベースソフト)	9,700円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,029,900円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス37,200円×6回
13,000円×48回	ボーナス34,800円×8回
10,000円×60回	ボーナス34,100円×10回
13,500円×72回	ボーナス なし

プラン626 98RA21本格ビジネスマンセット TELにて

PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-TV454(TVチューナー内蔵、0.35ミリ、高解像度CRT)	128,300円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンター)	69,800円
オールインワンNOTE(表計算、ワープロ、グラフ作成機能)	39,000円
PC-9801N(16ビットCPU V30搭載ノート型パソコン)	248,000円
MD-24FS5(2400bpsクラス5モデム)	49,800円
アシストアート(グラフィック作成ソフト)	9,700円
Little F(外付3.5インチディスクドライブ)	39,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付)	2,980円
PC-9801N-19(プリンター接続ケーブル)	7,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,154,780円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×48回	ボーナス36,200円×8回
12,000円×60回	ボーナス33,300円×10回
10,000円×72回	ボーナス30,900円×12回
15,100円×72回	ボーナス なし

PC-9801RA51

プラン627 98RA51純正基本セット TELにて

PC-9801RA51(80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	668,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	796,800円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス31,700円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,100円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

プラン628 98RA51超お買得基本セット

PC-9801RA51(80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	668,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT)	99,800円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	148,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,000,800円

特価649,800円

14,000円×36回	ボーナス42,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス37,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス33,600円×10回
11,700円×72回	ボーナス なし

ワープロソフト進呈

プラン629 98RA51超お買得ビジネスセット TELにて

PC-9801RA51(80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	668,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
VP-2050PC(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	158,000円
VP-2050CSF(シートフィーダー、カット紙の連続給紙に便利)	30,000円
FI-DATABOX(高機能高速カード型データベース)	32,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(5インチ連続紙)500枚	2,400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,052,000円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×48回	ボーナス37,800円×8回
11,000円×60回	ボーナス30,600円×10回
9,000円×72回	ボーナス29,400円×12回
13,900円×72回	ボーナス なし

PC-9801ES2

高速32ビットCPUと高機能OSでパワー増強。

プラン630 98ES2お買い得純正基本セット TELにて

PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	560,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,300円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

プラン631 98ES2お買い得ワープロアートセット TELにて

PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーハンディイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
Z'sSTAFF-KID98(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	807,100円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス43,000円×6円
10,000円×48回	ボーナス29,300円×8回
7,500円×60回	ボーナス29,500円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

一太郎入門ビデオプレゼント

プラン632 98ES2 実戦ミュージックセット TELにて

PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ミュージ郎Jr(楽譜編集演奏システム)	98,000円
データ曲集3巻	10,500円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
SRS-150EX(SONY、AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	727,200円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス27,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
9,300円×72回	ボーナス なし

プラン633 98ESお得なビジネスセット TELにて

PC-9801ES2(32ビットCPU80286X搭載)	448,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
CRC-IHE4 (40MB、内蔵型ハードディスクユニット、23ms)	109,800円
VP-2050PC(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	158,000円
VP-2050CSF(シートフィーダー、カット紙の連続給紙に便利)	30,000円
VP-2050PTU(トラクタユニット、連続紙の給紙に便利)	10,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
1-2-3-4(台帳管理顧客台帳、仕入れ台帳など)	25,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)500枚	2,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,042,400円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス38,800円×6回
14,000円×48回	ボーナス30,000円×8回
12,000円×60回	ボーナス23,100円×10回
13,600円×72回	ボーナス なし

一太郎ビデオマニュアル進呈
ロータスビデオマニュアル進呈

98メンテナンスキットサービス!!

※表示のクレジット支払例は、5月1日現在のものです。金利変動の際はご容赦下さい。



LET'S CALL WAVE・EYE

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間

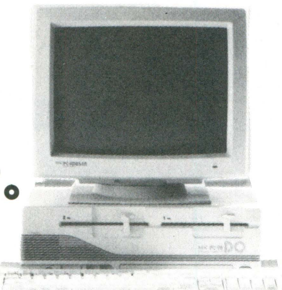
AM9:30▶PM9:00　電話一本即納！

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

PC-98DO

98DOは、98と88のソフトが1台で楽しめる生まれながらのマルチタレントです。



プラン634　98DOお買い得基本セット　TELにて

PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
遥かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
斬(ZAN)(シュミレーションゲーム)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	406,200円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,300円×6回
2,500円×48回	ボーナス25,600円×8回
5,600円×60回	ボーナス　なし

プラン635　98DOおもしろ大画面セット　TELにて

PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CU-21HD(21型、アンプ内蔵、脱着可能スピーカ搭載)	148,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
斬(ZAN)(シュミレーションゲーム)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	466,600円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス27,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
2,500円×60回	ボーナス26,300円×10回
5,900円×72回	ボーナス　なし

プラン636　98DO超お買い得初心者用ワープロアートセット　39%引

PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	40,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	567,600円

特価359,800円

8,000円×36回	ボーナス21,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,100円×8回
3,000円×60回	ボーナス27,200円×10回
6,500円×72回	ボーナス　なし

プラン637　98DOかんたん通信セット　TELにて

PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
PC-TV354(TVチューナ内蔵、高解像度CRT)	102,600円
PV-A24MNP5(2400bps、クラス5モデム)	54,800円
アシストコール(パソコン通信ソフト)	9,700円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
信長の野望・戦国群雄伝	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	492,900円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×24回	ボーナス22,400円×4回
8,000円×36回	ボーナス16,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

PC-9801UVII

プラン638　98UV11お買い得基本セット　TELにて

PC-9801UVII(16ビットCPU、V30搭載)	265,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	349,600円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス22,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
2,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

プラン639　98UV11超お買い得ワープロアートセット　42%引

PC-9801UVII(16ビットCPU V30搭載、)	265,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	40,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	502,400円

特価298,000円

10,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン640　98UV11簡単通信セット　TELにて

PC-9801UVII(16ビットCPU、V30搭載)	265,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PV-A24MNP5(モデム2400bps、MNPクラス5)	54,800円
パーティ(初めての方にもわかりやすい通信ソフト)	24,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	502,400円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス26,800円×4回
7,000円×36回	ボーナス17,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス16,300円×8回
5,500円×72回	ボーナス　なし

プラン641　98UV11ビジネスセット　TELにて

PC-9801UVII(16ビットCPU、V30搭載)	265,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-9801N(16ビットCPU、V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-PR102TL3(80桁、24ドット、熱転写プリンタ)	50,000円
PC-9801N-19(専用プリンタ接続ケーブル)	7,800円
オールインワンNOTE(表計算、ワープロ、グラフ作成)	39,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスパッド	1,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	713,800円

ウェーブ・アイ特価

12,500円×36回	ボーナス25,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス18,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス17,300円×10回
9,400円×72回	ボーナス　なし

PC-9801EX2

プラン642　98EX2お買得基本セット　TELにて

PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載、3.5インチFDD)	348,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	443,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス20,300円×4回
7,000円×36回	ボーナス13,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス12,900円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン643　98EX2お買得基本セット　TELにて

PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載、3.5インチFDD)	348,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
AP-850PC(80桁、48ドット、高品位カラー熱転写プリンタ)	96,800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	548,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス15,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス10,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス13,000円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン644　98EX2お買得ワープロアートセット　37%引

PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載、3.5インチFDD)	348,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、熱転写プリンタ)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付)	40,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	642,600円

特価399,800円

10,000円×36回	ボーナス17,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス12,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス14,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

プラン645　98EX2簡易ビジネスセット　TELにて

PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載、3.5インチFDD)	348,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR201B(136桁、24ドット漢字シリアルプリンタ)	99,500円
FI-DATABOX(高機能高速カード型データベース)	32,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	643,500円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス15,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス10,300円×10回
8,300円×72回	ボーナス　なし

一太郎入門ビデオプレゼント

※表示のクレジット支払例は、5月1日現在のものです。金利変動の際はご容赦下さい。

時代に熱く応える、ウェーブ・アイ

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

時代に熱く応える、ウェーブ・アイ

X68000 新シリーズ

プラン646　X68000 SUPER-HD 純正基本セット

CZ-623C(80M HDD内蔵)	498,000円
CZ-613D-TAK(0.31ミリ超高精細度CRT)	135,000円
X68Kメンテナンスキット	サービス
定価合計	633,000円

予約受付中

新登場

X68000 PRO II

プラン648　X68000 PRO II 純正基本セット　TELにて

CZ-653C	285,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
X68Kメンテナンスキット	サービス
定価合計	374,800円

ウェーブ・アイ特価

新登場

プラン649　X68000PRO II 純正基本セット　TELにて

CZ-653C	285,000円
CZ-604D(0.31ミリ、スピーカー付高解像度CRT)	94,800円
AD-850(80桁、48ドットカラー熱転写プリンター)	92,800円
#8226(プリンター接続ケーブル)	6,800円
ダンジョンマスター	9,800円
ワンダーラーズフロムイース	8,700円
X68メンテナンスキット	サービス
定価合計	497,900円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス29,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

プラン650　X68000PRO II お買得ゲームセット　TELにて

CZ-653C	285,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
XE1-AJ(サイバースティック)	23,800円
サンダーブレード	9,500円
ダンジョンマスター	9,800円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカー、スーパーウーファーのセット)	20,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	494,500円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス17,700円×6回
7,000円×48回	ボーナス13,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス10,400円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

プラン651　X68000PRO II 超お買得アートセット　TELにて

CZ-653C	285,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度、CRT、チルト台付)	89,800円
AD-550EX(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	62,800円
#8226(プリンター接続ケーブル)	6,800円
Z'SSTAFF-PRO68K(高機能グラフィック作成ソフト)	58,000円
NEW-Print Shop PRO68K	19,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付)	2,980円
ポピュラス	9,800円
X68メンテナンスキット	サービス
定価合計	568,180円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス24,700円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

X68000メンテナンスキット

- フロッピー10枚
- クリーニングディスク
- マウスパッド
- スポーツタオル



X68000 EXPERT II・EXPERT II HD

X68000マインドを継承する知的正統派、
変わらないことの意味が見えてくる。
次代のインテリジェンス、SX-WINDOW搭載。
先駆の高解像度自然色グラフィックス。

プラン647　X68000 EXPERT II 純正基本セット　TELにて

CZ-603C	338,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
X68Kメンテナンスキット	サービス
定価合計	427,800円

ウェーブ・アイ特価

新登場

プラン652　X68000EXPERT II 純正基本セット　TELにて

CZ-603C	338,000円
CZ-605D	115,000円
CZ-8PC4(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラ)	23,800円
ダンジョンマスター	9,800円
ポピュラス	9,800円
アフターバーナー	9,800円
Z'S STAFF-PRO68K(高機能、グラフィック作成ツール)	58,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーイメージスキャナー、自動読み取り機能付)	79,800円
#5220(フキャナー接続ケーブル)	7,500円
プリンター用紙(A4サイズ100枚)	400円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付)	2,980円
X68,000メンテナンスキット	サービス
定価合計	754,680円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス44,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
10,800円×72回	ボーナス　なし

プラン653　X68000EXPERT II お買得通信セット　TELにて

CZ-603C	338,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
PV-A24MNP5(アイワ2400bpsモデム、MNPクラス5)	54,800円
たーみのる2(通信ソフト)	17,800円
ダンジョンマスター	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	566,000円

ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス23,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス15,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス11,000円×10回
7,600円×72回	ボーナス　なし

プラン654　X68000EXPERT II お買得ミュージックセット　TELにて

CZ-603C	338,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
AP-550EX(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	62,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
MT-32(ローランドMIDI音源モジュール)	64,800円
SX-68K(MIDIインターフェースボード)	19,800円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカー、スーパーウーファーのセット)	20,800円
Music studio(MIDIマルチレコーディングソフト)	25,800円
Music PRO68K(MIDI楽譜作成、演奏ソフト)	28,800円
ソングライブラリィ(101曲)	8,800円
XE1-AJ(サイバースティック)	23,800円
サンダーブレード	9,500円
ダンジョンマスター	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	709,700円

ウェーブ・アイ特価

13,500円×36回	ボーナス30,500円×6回
9,900円×48回	ボーナス27,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
10,400円×72回	ボーナス　なし

プラン655　X68000EXPERT II HD 純正基本セット　TELにて

CZ-613C(40MBハードディスク内蔵)	448,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	537,800円

ウェーブ・アイ特価

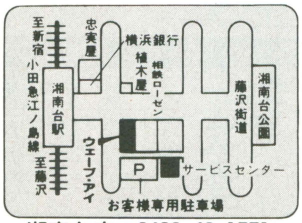
10,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

プラン656　X68000EXPERT II HD 本格アートセット　TELにて

CZ-613C(40MBハードディスク内蔵)	448,000円
CZ-613D(0.31ミリ、スピーカ付、高解像度CRT)	135,000円
AP-850(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	14,300円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
Z'sSTAFF-PRO68K(高機能グラフィック作成ソフト)	58,000円
PSY-CRONE68K(3次元コンピュータグラフィックツール)	58,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーイメージスキャナー自動読み取り機構)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、ビデオ映像を入力)	69,800円
アフターバーナー	9,200円
ナイトアームズ	9,700円
XE1-AJ(サイバースティック)	23,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付)	2,980円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	992,580円

ウェーブ・アイ特価

20,000円×36回	ボーナス34,200円×6回
16,000円×48回	ボーナス23,700円×8回
13,000円×60回	ボーナス21,800円×10回
14,300円×72回	ボーナス　なし



湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

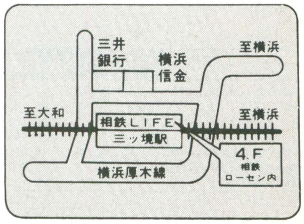
未来をクリエイトする

WAVE EYE

ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1−10−1

振込銀行▶横浜銀行　湘南台支店　当座000467（株）ウェーブ・アイ



三ッ境店☎045-363-7044

※表示のクレジット支払例は、5月1日現在のものです。金利変動の際はご容赦下さい。



LET'S CALL WAVE·EYE



お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間

AM9:30▶PM9:00 電話一本即納！

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。<特価は税別>

PC-286UX

16ビットCPU80286を搭載した、3.5インチFDDマシン。

プラン657 286UXお買い得基本セット TELにて

PC-286UX-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
XC-1498C(0.28ミリ、高解像度カラーCRT)	99,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ボックス)	1,000円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	378,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
4,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,400円×60回	ボーナス なし

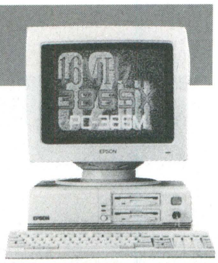
プラン658 286UXお買い得ワープロアートセット 32%引

PC-286UX-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
AP-850PC(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	94,800円
ユーカラart(日本語ワープロソフト、グラスィック作成機能付き)	40,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	509,780円

特価349,800円

7,000円×36回	ボーナス25,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,900円×10回
6,300円×72回	ボーナス なし

PC-386M



すぐれた拡張性と高機能を新設計フレームに満載。3.5インチデスクトップタイプの32ビット本格マシン。

プラン659 386M純正基本セット TELにて

PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	328,000円
CR-4000(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	94,800円
TN-98E(マウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ポケット)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	433,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス30,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス26,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,500円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

プラン660 386M超お買得セット 29%引

PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
TN-98E(マウス、400カウント仕様)	9,800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4B段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
ワープロソフト進呈	
定価合計	597,600円

特価419,800円

9,000円×36回	ボーナス27,400円×6円
6,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

PC-286VF

286VFシリーズお買上げのお客様に表計算ソフトプレゼント

プラン661 286VF 超お買得基本セット 42%引

PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,800円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	540,400円

特価309,800円

10,000円×24回	ボーナス29,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン662 286VFお買い得基本セット TELにて

PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	393,600円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス28,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
2,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン663 286VFお買い得ワープロセット PIEXE入門ビデオプレゼント

PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
PIEXE(ワープロソフト、図形編集機能付き)	48,000円
PS98-017--HMW(日本語MS-DOSVer3.3A)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	522,780円

特価339,800円

10,000円×24回	ボーナス35,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス29,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
7,100円×60回	ボーナス なし

PC-286VX

プラン664 286VX 純正基本セット TELにて

PC-286VX-STD(16ビットCPU80286搭載)	348,000円
CR-4000(0.31ミリ、純正高解像度CRT)	948,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	452,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス34,100円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,300円×8回
6,900円×60回	ボーナス なし

プラン665 286VXお買得ワープロ カルクセット 32%引

PC286VX-STD(16ビットCPU80286搭載)	348,000円
XC-1498C(0.28ミリ、高解像度カラーCRT)	99,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付)	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	679,280円

特価462,000円

10,000円×36回	ボーナス29,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

一太郎入門ビデオプレゼント

286メンテナンスキット



- フロッピー10枚
- クリーニングディスク
- マウスパッド
- キーボードカバー

フリーダイヤル0120-00-9898

※表示のクレジット支払例は、5月1日現在のものです。金利変動の際はご容赦下さい。

ON FREEDIAL !! 0120-00-9898 0088-22-5555

電話一本即納!!安心と信頼で応えます。

PC-9801n

プラン666 98noteお買得通信セット TELにて

PC-9801N(16ビットCPU、V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-9801N-06(内蔵型モデムボード、2400bps、MNP5)	49,000円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	324,700円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス23,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
5,300円×60回	ボーナス なし

プラン667 98noteお買得ビジネスセット TELにて

PC-9801N(16ビットCPU、V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-PR102TL3(80桁、24ドット熱転写プリンタ)	50,000円
PC-9801N-19(専用プリンタ接続ケーブル)	7,800円
THEカードマン(電子手帳のデータをパソコンで活用できる)	28,000円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
PA-8600(シャープ多機能電子手帳)	28,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	389,900円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン668 98noteお買得ワープロセット TELにて

PC-9801N(16ビットCPU V30搭載、ノート型ハソコン)	248,000円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー然転写プリンター)	69,800円
PC-9801N-19(プリンター接続ケーブル)	7,800円
オールインワンNOTE(表計算、ワープロ、グラフ作成機能)	39,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	392,400円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス21,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス なし

プラン669 98note本格ビジネスセット TELにて

PC-9801N(16ビットCPU、V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
PC-9801N-19(専用プリンタ接続ケーブル)	7,800円
PC-9801N-06(内蔵型モデムボード、2400bps、MNP5)	49,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
一太郎DASH(ノート専用ワープロソフト)	39,000円
Little F(外付け3.5インチディスクドライブ)	39,800円
PC-9801N-15(FDD接続ケーブル)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスパッド	1,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	541,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス27,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,800円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

DynaBook

プラン670 Dyna Book 基本セット TELにて

J-3100SS(80C86CPU、1.5MBメモリ実装)	198,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	198,000円

ウェーブ・アイ特価

クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン671 Dyna Bookお買得通信セット TELにて

J3100SS(CPU80C86 1.5MBメモリ 2.7kg)	198,000円
J31MCSSI(内蔵型モデムカード)	48,000円
マイトーク(通信ソフト)	28,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	274,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス25,200円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン672 Dyna Bookお買い得ビジネスセット TELにて

J-3100SS(CPU80C86 1.5MBメモリ2.7kg)	198,000円
BUSI COMPOビジコンポ(ワープロ表計算、カード型データベースソフト)	40,000円
AP-800(48ドットカラー熱転写プリンター)	97,800円
プリンタードライバー	7,800円
PWS5453Aプリンター・ケーブル	6,000円
A4カット紙	480円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	350,080円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス15,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス16,300円×8回
5,600円×60回	ボーナス なし

PC-286 NOTE F



A4ファイルサイズ、2.5kg42mm
3.5インチFDD+ICCD
連続電池動作約3時間。

プラン673 286NOTE-F基本セット TELにて

PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDC(1.25MバイトRAMドライブカード)	38,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	236,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス25,400円×3回
5,000円×24回	ボーナス25,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,400円×6回
4,900円×48回	ボーナス なし

プラン674 286NOTE-Fお買得セット TELにて

PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDC(1.25MBRAMドライブカード)	38,000円
Little-F(外付け3.5インチディスクドライブ)	39,800円
ドライブ接続ケーブル	9,800円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	285,600円

ウェーブ・アイ特価

8,500円×24回	ボーナス17,200円×4回
7,000円×30回	ボーナス13,300円×5回
5,000円×36回	ボーナス16,900円×6回
5,000円×60回	ボーナス なし

プラン675 286NOTE-Fお買得ワープロセット TELにて

PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDC(1.25MバイトRAMドライブカード)	38,000円
PCNP1(PIEXEカード、ワープロソフト)	63,000円
PC-PR101TL3(80桁24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
PCPRCB1(プリンター接続ケーブル)	6,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	385,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン676 286NOTE-F超お買得ビジネスセット TELにて

PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDC(1.25MバイトRAMドライブカード)	38,000円
PC-PR102TL3(80桁、日本語、熱転写プリンタ)	50,000円
PCPRCB1(プリンター接続ケーブル)	6,800円
PCM31(日本語MS-DOSVer4.01)	18,000円
PCNMC(2400bpsモデムカード)	32,800円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
PCNCC2(キャリングケース)	12,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	394,900円

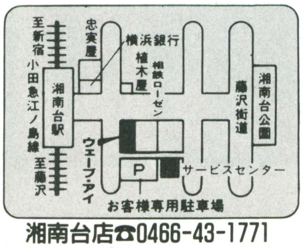
ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,200円×10回
5,700円×72回	ボーナス なし

ラップトップメンテナンスキット

- フロッピー10枚
- 携帯用フロッピーケース
- カード型電卓
- クリーニングディスク





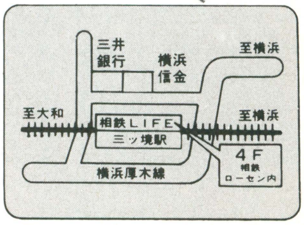
湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする WAVE EYE ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ



三ッ境店☎045-363-7044

※表示のクレジット支払例は、5月1日現在のものです。金利変動の際はご容赦下さい。



LET'S CALL WAVE·EYE



お申し込みは料金無料の
フリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間
AM9:30▶PM9:00 電話一本即納！

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。<特価は税別>

PC-8801MC

88＆CD-ROMで楽しさケタ違い。さらに拡がったボクらの88。



新登場

プラン677 88MCお買い得純正基本セット TELにて

PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
PC-KD862S(0.39ミリ、高解像度CRT、スピーカ内蔵)	99,800円
TN-88B(マウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
88メンテナンスキット	サービス
定価合計	307,600円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス23,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
2,500円×48回	ボーナス19,900円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン678 88MC超お買得基本セット 35%引

PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
TN-88B(マウス)	7,800円
JOY-CONT-Turbo3(ダブルトリガー連射式ジョイコントローラー)	2,200円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付)	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
88メンテナンスキット	サービス
定価合計	413,780円

特価269,000円

8,000円×24回	ボーナス27,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
5,600円×60回	ボーナス なし

プラン679 88MCお買い得ワープロアートセット 37%引

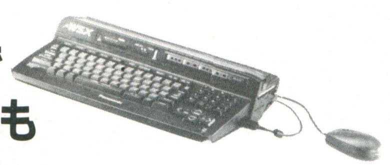
PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
CU-14FD(0.31ミリ高解像度CRT)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	30,000円
TN-88B(マウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
88メンテナンスキット	サービス
定価合計	471,580円

特価299,000円

10,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

A1 WSX

48ドットカラー対応でワープロ機能もますます進化。



プラン680 FS-A1WSXお買い得基本セット TELにて

FS-A1WSX(MSX2＋)	69,800円
TH14G2(14型、TV内蔵専用CRT)	60,000円
イース3(ゲームソフト)	8,700円
JOY-CONT turbo3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	157,700円

ウェーブ・アイ特価

9,800円×12回	ボーナス なし
6,700円×18回	ボーナス なし
5,200円×24回	ボーナス なし
3,600円×36回	ボーナス なし

プラン681 FS-A1WSXグラフィックセット TELにて

FS-A1WSX(ワープロ機能内蔵MSX2＋)	69,800円
FW-RSU1W(イメージスキャナ、写真イラストの読みとり)	24,800円
FS-IFA1(スキャナーインターフェース)	9,800円
HBP-F1C(24ドット、カラー熱転写プリンタ)	49,800円
EGG-MOUSE(200カウントマウス)	5,500円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	177,100円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×12回	ボーナス21,300円×2回
5,000円×18回	ボーナス17,000円×3回
6,100円×24回	ボーナス なし

F1 XV

作曲・自作アニメ・ワープロとパソコンが初めてでも多彩に使いこなせるF1-XV



プラン682 F1XVお買い得基本セット TELにて

HB-F1XV(MSX2＋)	69,800円
TH-14G2(14型、TV内蔵専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用RGB接続ケーブル)	3,000円
JOY-CONT turob3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
信長の野望戦国群雄伝	11,800円
定価合計	163,800円

ウェーブ・アイ特価

10,600円×12回	ボーナス なし
7,200円×18回	ボーナス なし
5,600円×24回	ボーナス なし
3,900円×36回	ボーナス なし

プラン683 F1XV本格セット TELにて

HB-F1XV(MSX2＋)	69,800円
TH-14G2(14型、TV内蔵専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用RGB接続ケーブル)	3,000円
HBP-F1C(24ドット、カラー熱転写プリンター)	49,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W＋15Wの大迫力)	24,300円
JOY-CONT turob3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	226,500円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×12回	ボーナス33,000円×2回
7,000円×18回	ボーナス21,700円×3回
4,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,700円×36回	ボーナス なし

88メンテナンスキット

- フロッピー10枚
- キーボードカバー
- クリーニングディスク
- ホコリキャッチャー



※表示のクレジット支払例は、5月1日現在のものです。金利変動の際はご容赦下さい。

迷ったら、迷わずTELして下さい。

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

時代に熱く応える、ウェーブ・アイ

FM TOWNS

ひろがる ひろがる FMタウンズワ

HDDを内蔵した新モデルの登場に
一層パワーアップしたタウンシリー

FM TOWNS 2F

使いやすさ、機能で
さらにパワーアップした
FM TOWNS。

プラン684 FM-TOWNS-2F純正基本セット TELにて

FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(0.38ミリ高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
TURBO-OUTRUN(ターボが爆発、フェラーリに乗って爆走しよう)	9,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	544,380円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス ? ×4回
7,000円×36回	ボーナス ? ×6回
5,000円×48回	ボーナス ? ×8回
???円×60回	ボーナス なし

プラン685 FM-TOWNS-2Fらくらく通信セット TELにて

FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JIS配列キーボード)	20,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
PV-A24MNP5(アイワ2400bpsモデムMNPクラス5)	54,800円
富士通HABITAT(絵が動くハイパー通信ソフト)	6,800円
らくらくパソコン通信(初心者でも簡単パソコン通信ソフト)	8,800円
マウスパット	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	582,180円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン686 FM-TOWNS-2Fお手ごろミュージックセット TELにて

FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
Music PRO-TOWNS(楽譜作成、演奏ソフト)	19,800円
TOWNS-SOUND	28,000円
FMT-SP101(ランプ内蔵2ウェイ25W+25Wの大迫力スピーカー)	29,800円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンター接続ケーブル)	6,800円
信長の野望戦国群雄伝	11,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	698,380円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス29,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,700円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

プラン687 FM-TOWNS-2Fお買得セット TELにて

FM-TCWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
F・BASIC386(ベーシック開発言語)	25,000円
B276A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はアナタ次第)	8,800円
ダンジョンマスター(本格ロールプレイングゲーム)	9,700円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	726,280円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,500円×10回
8,100円×72回	ボーナス なし

プラン688 FM-TOWNS-2F簡単ワープロアートセット TELにて

FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP532(0.26ミリ、超高解像度CRT)	138,000円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
G5(ワープロ・データベースなど多彩なソフト)	38,000円
TOWNS-PAINT(高機能グラフィック作成ソフト)	18,000円
GT-1000(A7サイズカラーイメージスキャナー、自動読取り機構)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
ダンジョンマスター(本格ロールプレイングゲーム)	9,700円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はあなた次第)	8,800円
マウスパット	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	818,980円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス32,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

プラン689 FM-TOWNS-2F本格ビジネスセット 34%引

FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、超高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
PC-PR201B(136桁、24ドット、漢字シリアルプリンタ)	99,500円
Print-Boy(PC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
FM-OASYS/FD(オアシスワープロソフト)	55,000円
B276A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はあなた次第)	8,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	896,880円

特価589,800円

12,000円×36回	ボーナス42,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
10,600円×72回	ボーナス なし

FM TOWNS 2H

プラン690 FM-TOWNS-2Hお買得純正基本セット TELにて

FM-TCWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
TURBO-OUTRUN(ターボが爆発、フェラーリに乗って爆走しよう)	9,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	714,380円

ウェーブ・アイ特価

10,800円×36回	ボーナス ? ×6回
8,000円×48回	ボーナス ? ×8回
6,000円×60回	ボーナス ? ×10回
???円×72回	ボーナス なし

プラン691 FM-TOWNS-2H本格ミュージックセット TELにて

FM-TCWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード)	20,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
MusicPRO-TOWNS(楽譜作成、演奏ソフト)	19,800円
TOWNS-SOUND	28,000円
FMT-SP101(アンプ内蔵、2ウェイ25W+25Wの大迫力スピーカ)	29,800円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
TURBO-OUTRUN(ターボが爆発、フェラーリに乗って爆走しよう)	9,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	856,380円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス26,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン692 FM-TOWNS-2H本格ビジネスセット TELにて

FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、超高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
PC-PR201B(136桁、24ドット、漢字シリアルプリンタ)	99,500円
Print-Boy(PC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
FM-OASYS/HD(オアシスワープロソフト)	58,000円
B276A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
ダンジョンマスター(本格ロールプレイングゲーム)	9,800円
マウスパット	1,000円
プリンター用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,067,880円

ウェーブ・アイ特価

19,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
14,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
11,000円×60回	ボーナス24,700円×10回
13,000円×72回	ボーナス なし

プラン693 FM-TOWNS-2H本格ビジュアルセット TELにて

FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP532(0.26ミリ、超高解像度CRT)	136,000円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
CCD-TR55(パスポートサイズ、8mmムービー)	160,000円
ACC-KIT25(アクセサリーキット)	12,000円
AP-800(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	97,800円
＃8238(PC用プリンタ接続ケーブル)	5,000円
Print-Boy(PC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
GT-1000(A7サイズ、カラーイメージスキャナー、自動読み取り機構)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
G5(ワープロ、データベースなど多彩なソフト)	38,000円
TOWNS-PAINT(高機能グラフィック作成ソフト)	18,000円
FMT-412(ビデオカード、インポーズ機能、S端子付)	40,000円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,222,880円

ウェーブ・アイ特価

22,000円×36回	ボーナス30,500円×6回
16,000円×48回	ボーナス30,200円×8回
12,500円×60回	ボーナス30,300円×10回
15,100円×72回	ボーナス なし

ここがチェックポイント！ご安心下さい。TOWNSは全国出張サービス致しております。万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。

※表示のクレジット支払例は、5月1日現在のものです。金利変動の際はご容赦下さい。



LET'S CALL WAVE・EYE

NS
ールド

よって、
ズ!!



フリーダイヤル0120-00-9898

FM TOWNS 1H

プラン694 FM-TOWNS-1H OASYSセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-1H(40MBハードディスク内蔵、FDD1機)	458,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
FM-OASYS/HD(オアシスワープロソフト)	58,000円
水滸伝サウンドウェア	11,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	758,780円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス21,800円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

プラン695 FM-TOWNS-1Hお買得ビジネスセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-1H(40MBハードディスク内蔵FDD1機)	458,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
B276A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	68,000円
上海(麻雀型パズルソフト)	8,500円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	879,480円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
11,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス24,600円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

TOWNSメンテナンスキット

- フロッピー10枚
- CDクリーナー
- クリーニングディスク
- CD収納ラック



FM TOWNS MODEL 2

プラン696 FM-TOWNS-2激安教育セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JIS配列キーボード、テンキー付)	20,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
ハイパー絵本「あかずきん」	3,000円
英語絵入り辞書	3,000円
TOWNSドリル小1算数	7,800円
My FairLady(対話式英会話学習セット)	28,000円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	583,580円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×24回	ボーナス ? ×4回
9,000円×30回	ボーナス ? ×5回
7,000円×36回	ボーナス ? ×6回
???円×72回	ボーナス なし

プラン697 FM-TOWNS-2激安入門セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
ダンジョンマスター(本格ロールプレインゲーム)	9,700円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はアナタ次第)	8,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	560,680円

ウェーブ・アイ特価

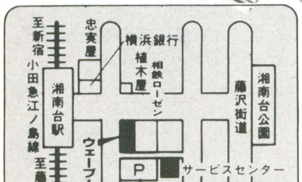
9,000円×30回	ボーナス14,100円×5回
7,000円×36回	ボーナス15,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス14,800円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン698 FM-TOWNS-2激安C-TRACEセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	398,000円
FMT-DP531(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
C-TRACE-TOWNS	68,000円
FMT-351(数値演算プロセッサ)	120,000円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー然転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
TURBO-OUTRUN(ターボが爆発、フェラーリに乗って爆走しよう)	9,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	826,780円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス19,300円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし



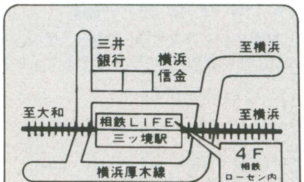
湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ



三ッ境店☎045-363-7044

※表示のクレジット支払例は、5月1日現在のものです。金利変動の際はご容赦下さい。

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

クレジット
金利大幅ダウン!!

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(797)1221

COMPUTER BANK

J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

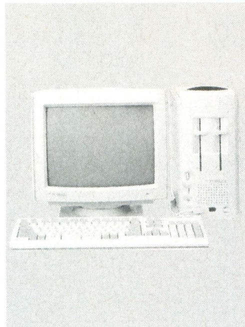
PC-8801MC2

音と光のNEW モデル88+CDROMで楽しさケタ違い

☆注文No.A-0612

NEC PC-8801MC2	¥199,000
SANYO CMT-147L	¥ 79,800
標準合計価格	¥278,800
現金特別価格	¥204,800

お支払例
①¥4,500×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②¥5,900×24回〔ボーナス〕¥24,000×4回
③¥9,900×24回〔ボーナス〕無し



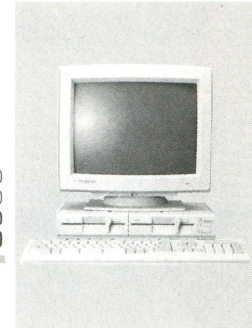
PC-8801FE2

テレビとつなげる本格パソコンますます身近にパワフルデビュー。

☆注文No.A-0613

NEC PC-8801FE2	¥119,000
SANYO CMT-147L	¥ 79,800
標準価格合計	¥198,800
現金特別価格	¥140,800

お支払例
①¥4,200×24回〔ボーナス〕¥16,000×4回
②¥9,400×21回〔ボーナス〕¥21,000×2回
③¥8,900×18回〔ボーナス〕無し



PC-9801N

今やパソコンもステイショナリー感覚で、A4サイズ98NOTEシェイプアップデビュー。

☆注文No.A-0658

NEC PC-9801N	¥248,000
現金特別価格	~~¥248,800~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥6,200×24回〔ボーナス〕¥21,000×4回
②¥8,900×18回〔ボーナス〕¥22,000×3回
③¥6,800×36回〔ボーナス〕無し



PC-286 NOTE F

FDD+ICカードのツインドライブ。

☆注文No.A-0680

EPSON PC-286note F	¥198,000
EPSON FCRDC(RAMドライブカード)	¥ 38,000
標準価格合計	¥236,000
現金特別価格	¥205,000

お支払例
①¥ 4,900×36回〔ボーナス〕¥13,000×6回
②¥ 7,000×24回〔ボーナス〕¥18,000×4回
③¥10,000×24回〔ボーナス〕無し



X68000

EXPERTⅡ・PROⅡ新登場。

☆注文No.A-0621

SHARP CZ-603C	¥338,000
SHARP CZ-605D	¥115,000
標準価格合計	¥453,000
現金特別価格	~~¥453,000~~

大特価にて提供中

☆注文No.A-0623

SHARP CZ-653C	¥285,000
SHARP CZ-605D	¥115,000
標準価格合計	¥400,000
現金特別価格	~~¥400,000~~

大特価にて提供中



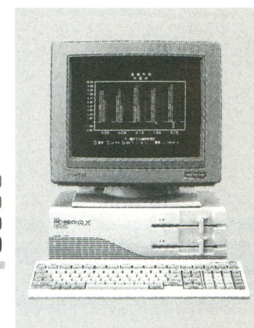
PC-9801RX21

デスクトップ98標準モデル、コストパフォーマンスデビュー。

☆注文No.A-0657

NEC PC-9801RX21	¥338,000
SANYO CMT-147L	¥ 79,800
標準価格合計	¥417,800
現金特別価格	¥286,000

お支払例
①¥7,000×36回〔ボーナス〕¥17,000×6回
②¥9,900×24回〔ボーナス〕¥24,000×4回
③¥7,700×48回〔ボーナス〕無し





PC-98DO

98用のビジネスソフトに加え、ゲームや教育ソフトなど多彩な88用ソフトも使えるニュータイプ。

☆ご注文No.A-0651

NEC PC-98DO	¥298,000
SANYO CMT-147L	¥ 79,800
標準価格合計	¥377,800
現金特別価格	¥224,000

お支払例
①¥5,500×36回〔ボーナス〕¥13,000×6回
②¥7,700×24回〔ボーナス〕¥19,000×4回
③¥9,000×30回〔ボーナス〕無し



FM TOWNS2

オーディオ&サウンドの世界へ、アート&グラフィックスの世界へそしてコンピュータ・ワーキングにもFM TOWNSです。

☆ご注文No.A-0603

FUJITSU FM TOWNS-2	¥398,000
FUJITSU FMT-DP531	¥ 89,800
FUJITSU FMT-KB101	¥ 20,000
FUJITSU TOWNS-OS	¥ 20,000
標準価格合計	¥527,800
現金特別価格	¥328,000

お支払例
①¥6,400×48回〔ボーナス〕¥14,000×8回
②¥7,900×36回〔ボーナス〕¥20,000×6回
③¥9,900×42回〔ボーナス〕無し



X1 パソコンテレビ turbo ZⅢ

画像取り込み、ビデオ編集、ステレオFM音源、多才な機能でひろがるアートワーク

☆ご注文No.A-0625

CZ-888C	¥169,800
CZ-860D	¥ 99,800
ゲームソフトプレゼント	¥ 0
標準価格合計	¥269,600
現金特別価格	¥139,800

お支払例
①¥ 6,800×24回〔ボーナス〕無し
②¥ 8,900×18回〔ボーナス〕無し
③¥12,800×12回〔ボーナス〕無し

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

注目!!

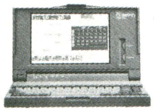
夏のボーナス一括払い
手数料(金利)無料
(6月末、7月末どちらかご指定下さい。)

ⓜまⓣたⓜまⓣた 秋葉原でおなじみの

5/10〜6/9

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

NEC LAPTOP 送料¥1,000



●A4フルサイズ、2.7kg
PC-98NOTE
定価¥248,000
特価 **¥194,000**



PC-88、PC-98、エプソン専用モニター
MEDIX(COLOR MONITOR)
CMC-141AN(定価¥84,800)
●0.31mm、回転台付、14型
●ノングレア処理、640×400ドット(4050文字)

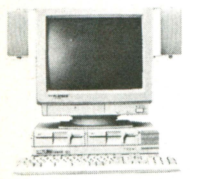
NEC

CU-14GD(シャープ、定価¥69,800、0.39ピッチ、4050文字、アートボード対応、回転台付)

(88シリーズお買上げの方に
ジョイカードをプレゼントいたします。)

送料¥2,000

PC-8801MC model 1/model 2/FE2/MA2/FE/VA3



Ⓐセット:PC-8801MC(model2)+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥268,800▶特価 **¥167,000**
Ⓑセット:PC-8801MC(model1)+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…定価¥238,800▶特価 **¥147,000**
Ⓒセット:PC-8801FE2+CU-14GD+M-2D(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥188,800▶特価 **¥118,000**
Ⓓセット:PC-8801MA2+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 限定 ……定価¥237,800▶特価 **¥122,000**
限定 Ⓔセット:PC-88VA3+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥467,800▶特価 **¥255,000**
限定 Ⓕセット:PC-8801FE+CU-14GD+M-2D(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥467,800▶特価 **¥ 99,800**

Ⓐ〜Ⓕのモニターを

(1)	CMC-141AN	(MEDIX 定価¥ 84,800)	に変更の場合¥ 0	を加算して下さい。
(2)	PC-KD855	(NEC 定価¥ 69,800)	に変更の場合¥ 0	
(3)	CU-14FD	(シャープ 定価¥ 74,800)	に変更の場合¥ 6,000	
(4)	XC-1498C	(三菱 定価¥ 99,800)	に変更の場合¥ 7,000	
(5)	PC-KD854N	(NEC 定価¥ 84,800)	に変更の場合¥ 8,000	
(6)	CU-14TV	(シャープ 定価¥ 99,800)	に変更の場合¥30,000	
(7)	CU-14HD	(シャープ 定価¥ 94,800)	に変更の場合¥27,000	
(8)	PC-KD853N	(NEC 定価¥118,000)	に変更の場合¥21,000	
(9)	PC-KD863G	(NEC 定価¥138,000)	に変更の場合¥46,000	
(10)	PC-KD862S	(NEC 定価¥ 99,800)	に変更の場合¥27,000	
(11)	PC-TV354	(NEC 定価¥110,000)	に変更の場合¥25,000	
(12)	PC-TV454	(NEC 定価¥128,300)	に変更の場合¥33,000	
(13)	PC-TV455	(NEC 定価¥147,000)	に変更の場合¥43,000	

●マウス(PC88用)……定価¥7,800▶特価 **¥4,500**
●キーボードカバー(ソフト)(PC-88/98用)……定価¥3,500▶特価 **¥2,800**
●TVフィルター(紫外線カット)……定価¥5,000▶特価 **¥3,800**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

Ⓐセット:PC-PR201X(NEC)	定価¥275,000▶	特価¥179,000
Ⓑセット:PC-PR201J(NEC)	定価¥215,000▶	特価¥143,000
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)	定価¥158,000▶	特価¥ 91,000
Ⓓセット:PC-PR201B(NEC)	定価¥ 99,500▶	特価¥ 68,000
Ⓔセット:PC-PR101G2(NEC)	定価¥138,000▶	特価¥ 92,000
Ⓕセット:PC-PR101E2(NEC)	定価¥ 89,800▶	特価¥ 60,000
Ⓖセット:PC-PR101TL3(NEC)	定価¥ 69,800▶	特価¥ 43,500
Ⓗセット:PC-PR102TL3(NEC)	定価¥ 50,000▶	特価¥ 37,000
Ⓘセット:PC-PR150V(NEC)	定価¥ 99,800▶	特価¥ 66,000
Ⓙセット:PC-PR150H(NEC)	定価¥ 84,800▶	特価¥ 56,000
Ⓚセット:NM-4150(NEC)	定価¥245,000▶	特価¥137,000
Ⓛセット:PC-PR602PS(NEC)	定価¥980,000▶	特価¥695,000
Ⓜセット:PC-PR602R(NEC)	定価¥498,000▶	特価¥358,000
Ⓝセット:PC-PR406LM(NEC)	定価¥368,000▶	特価¥266,000
Ⓞセット:AP-550EXPC(エプソン)	定価¥ 64,800▶	特価¥ 44,000
Ⓟセット:AP-850PC(エプソン)	定価¥ 96,800▶	特価¥ 65,000
Ⓠセット:VP-1350PC(エプソン)	定価¥ 96,800▶	特価¥ 67,000
Ⓡセット:VP-950PC(エプソン)	定価¥128,000▶	特価¥ 89,000
Ⓢセット:VP-2050PC(エプソン)	定価¥158,000▶	特価¥108,000
Ⓣセット:VP-1500PC(エプソン)	定価¥138,000▶	特価¥ 96,000
Ⓤセット:HG-800PC(エプソン)	定価¥168,000▶	特価¥109,000
Ⓥセット:HG-4800PC(エプソン)	定価¥348,000▶	特価¥194,000
Ⓦセット:HG-3000PC(エプソン)	定価¥248,000▶	特価¥137,000
Ⓧセット:BJ-130J(Bubble-Jet)(キヤノン)	定価¥198,000▶	特価¥129,000
Ⓨセット:CR-3415CL(スター)	定価¥148,000▶	特価¥ 69,000
Ⓩセット:BR-2415(スター)	定価¥ 94,800▶	特価¥ 52,000
⊙セット:TX-24CL(スター)	定価¥ 69,800▶	特価¥ 38,000
⊙セット:M-1724P(ブラザー)	定価¥148,000▶	特価¥ 49,000
⊙セット:M-1924P(ブラザー)	定価¥148,000▶	特価¥ 75,000

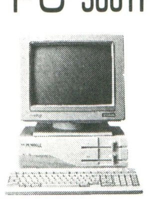
アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料¥2,000)

NEC

PC-9801LX2…	定価¥448,000▶	特価¥292,000
PC-9801LX4…	定価¥588,000▶	特価¥383,000
PC-9801LX5…	定価¥638,000▶	特価¥429,000

PC-9801RX/RS/RA/VM/UV/EX/ES/DO



Ⓐセット:PC-9801RX21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥422,800▶特価 **¥255,000**
Ⓑセット:PC-9801RS21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥482,800▶特価 **¥299,000**
Ⓒセット:PC-9801RA21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥582,800▶特価 **¥372,000**
Ⓓセット:PC-9801VM11+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム 限定 ……定価¥412,800▶特価 **¥214,000**
Ⓔセット:PC-9801EX2+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム ……定価¥432,800▶特価 **¥253,000**
Ⓕセット:PC-9801ES2+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム ……定価¥532,800▶特価 **¥337,000**
Ⓖセット:PC-9801UV11+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム 限定 ……定価¥349,800▶特価 **¥206,000**
Ⓗセット:PC-9801DO+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム ……定価¥382,800▶特価 **¥224,000**
Ⓘセット:PC-9801RS51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム ……定価¥652,800▶特価 **¥436,000**
Ⓙセット:PC-9801RX51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム ……定価¥592,800▶特価 **¥383,000**
Ⓚセット:PC-9801RA51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム ……定価¥752,800▶特価 **¥495,000**

EPSON PC-286/386 SERIES

Ⓐセット:PC-286VF-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS ……定価¥382,800▶特価 **¥197,000**
Ⓑセット:PC-286VF-H20+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS ……定価¥507,800▶特価 **¥273,000**
Ⓒセット:PC-286UX-STD+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム+MS-DOS ……定価¥352,800▶特価 **¥223,000**
Ⓓセット:PC-286VS-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS ……定価¥472,800▶特価 **¥225,000**
Ⓔセット:PC-286VS-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS ……定価¥432,800▶特価 **¥278,000**
Ⓕセット:PC-386V-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS ……定価¥582,800▶特価 **¥350,000**
Ⓖセット:PC-386M-CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)ゲーム+MS-DOS ……定価¥412,800▶特価 **¥270,000**

98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを

(1)	XC-1498C	(三菱 定価¥ 99,800)	に変更の場合¥ 6,000	を加算して下さい。
(2)	CU-14FD	(シャープ 定価¥ 74,800)	に変更の場合¥ 5,000	
(3)	PC-KD854N	(NEC 定価¥ 84,800)	に変更の場合¥ 7,000	
(4)	PC-KD853N	(NEC 定価¥118,000)	に変更の場合¥19,000	
(5)	PC-TV354	(NEC 定価¥110,000)	に変更の場合¥24,000	
(6)	PC-TV454	(NEC 定価¥128,300)	に変更の場合¥31,000	
(7)	PC-TV455	(NEC 定価¥147,000)	に変更の場合¥41,000	
(8)	N-5913L(G)	(NEC 定価¥138,000)	に変更の場合¥49,000	
(9)	CR-4000	(エプソン 定価¥ 94,800)	に変更の場合¥15,000	
(10)	CU-14TV	(シャープ 定価¥ 99,800)	に変更の場合¥30,000	
(11)	PC-KD862S	(NEC 定価¥ 99,800)	に変更の場合¥27,000	
(12)	CU-14HD	(シャープ 定価¥ 94,800)	に変更の場合¥27,000	

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) 送料¥1,000

①PC-9801LV22(NEC)	定価¥378,000▶	特価¥234,000
②PC-286LS-STD(エプソン)	定価¥478,000▶	特価¥298,000
③PC-286LS-H20(エプソン)	定価¥613,000▶	特価¥402,000
④PC-286LF-STD(エプソン)	定価¥388,000▶	特価¥268,000
⑤PC-PC-386LS-STD(エプソン)	定価¥538,000▶	特価¥366,000
⑥PC-386LS-H20(エプソン)	定価¥673,000▶	特価¥458,000
⑦PC-386LS-H40(エプソン)	定価¥763,000▶	特価¥522,000

9801&エプソン用サウンドボード 送料¥500

ⒶPC-9801-26K(NEC)	定価¥25,000▶	特価¥20,000
Ⓑサウンドオーケストラ(SNE)	定価¥29,500▶	特価¥17,300
ⒸサウンドオーケストラV(SNE)	定価¥35,000▶	特価¥22,800
ⒹサウンドオーケストラL(SNE)	定価¥28,000▶	特価¥17,800
Ⓔリトル・オーケストラ(SNE)	定価¥22,000▶	特価¥14,300
Ⓕリトル・オーケストラL(SNE)	定価¥18,000▶	特価¥11,800
Ⓖサウンド・MUSICIAN(SNE)	定価¥25,000▶	特価¥15,800
Ⓗリトル・MUSICIAN(SNE)	定価¥12,000▶	特価¥ 8,600
テンキーユニット Ⓐ"GINGA"(88、98用)(SNE)	定価¥32,000▶	特価¥19,000
Ⓑ"GINGA"(286L用)(SNE)	定価¥15,000▶	特価¥ 9,000

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)●本広告の掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

営業時間 平日:AM10:00〜PM7:00、日祭:AM10:00〜PM6:00

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK!TELください。

超低金利クレジットOK!!1回〜60回払いまでOK!!

全国通販

★頭金なし!
★即日発送



X68000シリーズ専用MIDIインターフェースボード (消費税 送料 込み)
SX-68M (サコム) 定価¥19,800
純生コンパチブル 特価¥16,480

プリンターセット(シャープ) 送料¥1,000 台数限定
- ●CZ-8PK8…定価¥152,000▶特価¥75,800
- ●CZ-8PC4…定価¥ 99,800▶特価(TEL下さい。)
- ●CZ-8PC3…定価¥ 45,800▶特価¥39,000

SHARP

(X68000 II(新製品)セットでお買い上げの方にディスケット10枚 ゲーム3種、ジョイカード2個プレゼント!!)

X-68000 EXPERT II PRO II シリーズ 送料、消費税込み

Ⓐ セット:EXPERT II (CZ-603C+CZ-612D)……定価¥457,800▶特価(価格は、お電話下さい。)

12回	29,300	24回	15,400	36回	10,500	48回	8,200	60回	6,800

Ⓑ セット:EXPERT II-HD (CZ-613C+CZ-612D) 定価¥567,800▶特価(価格は、お電話下さい。)

12回	36,700	24回	19,200	36回	13,200	48回	10,300	60回	8,600

Ⓒ セット:PRO II (CZ-653C+CZ-612D)…………定価¥404,800▶特価(価格は、お電話下さい。)

12回	25,900	24回	13,600	36回	9,300	48回	7,200	60回	6,000

Ⓓ セット:PRO II-HD (CZ-663C+CZ-612D)……定価¥514,800▶特価(価格は、お電話下さい。)

12回	33,100	24回	17,300	36回	11,900	48回	9,300	60回	7,700

A〜Dのモニターを CZ-605D(定価¥115,000) CZ-613D(定価¥135,000) CZ-604D(定価¥94,800) CU-21HD(定価¥148,000)に変更の場合も超特価にて販売!! お電話下さい。

X-68000 EXPERT PRO 送料、消費税込み

(セットでお買上げの方にディスケット10枚 ゲーム3種、ジョイカード2個プレゼント)

A セット:EXPERT
- (CZ-602C+CZ-612D)……定価¥475,800▶特価¥306,000
- (CZ-602C+CZ-604D)……定価¥450,800▶特価¥300,000
- (CZ-602C+CZ-605D)……定価¥471,000▶特価¥320,000
- (CZ-602C+CZ-613D)……定価¥491,000▶特価¥335,000
- (CZ-602C+CU-21HD)……定価¥504,000▶特価¥338,000

B セット:EXPERT HD
- (CZ-612C+CZ-612D)……定価¥585,800▶特価¥375,000
- (CZ-612C+CZ-604D)……定価¥560,800▶特価¥369,000
- (CZ-612C+CZ-605D)……定価¥581,000▶特価¥386,000
- (CZ-612C+CZ-613D)……定価¥601,000▶特価¥403,000
- (CZ-612C+CU-21HD)……定価¥614,000▶特価¥407,000

C セット:PRO HD
- (CZ-662C+CZ-612D)……定価¥527,800▶特価¥339,000
- (CZ-662C+CZ-604D)……定価¥502,800▶特価¥333,000
- (CZ-662C+CZ-605D)……定価¥523,000▶特価¥352,000
- (CZ-662C+CZ-613D)……定価¥543,000▶特価¥368,000
- (CZ-662C+CU-21HD)……定価¥556,000▶特価¥372,000

※クレジットの場合は、超低金利で販売致します。TEL下さい。

X68000用ハードディスク 送料¥1,000

- A HXD-040 (アイテム) (40MB/23ms)……定価¥118,000▶特価¥ 88,000
- B ITX-640 (アイテック) (40MB/28ms)……定価¥158,000▶特価¥ 98,500
- C ITX-680 (アイテック) (80MB/20ms)……定価¥198,000▶特価¥127,000

X-1ターボZIII 特別ご提供品 台数限定

●CZ-888C+CZ-860D+M-2HD(10枚)
(●ジョイカード●ゲーム3種 ●パソコンラックⒶ3段 プレゼント中)

定価¥269,600➡特価¥164,800

12回	14,300	24回	7,500	36回	5,100	48回	4,000	60回	3,300

RAMディスク (送料¥500)

メルコ
- ●EMJ-1000MKIII……特価¥ 19,500
- ● 2000MKIII……特価¥ 32,200
- ● 4000MKIII……特価¥ 57,500
- ● 6000MKIII……特価¥ 82,000
- ● 8000MKIII……特価¥108,000
- ●EXJ-1000MKIII……特価¥ 18,300
- ● 2000MKIII……特価¥ 30,500
- ● 4000MKIII……特価¥ 55,500
- ●EMZ-512MKII……特価¥ 12,000
- ● 1000MKII……特価¥ 18,500
- ●HC-256……特価¥ 9,900
- ● 512……特価¥ 14,500
- ●MRA-2000(RA21/51用)……特価¥ 33,000
- ● 4000(RA21/51用)……特価¥ 59,500
- ● 6000(RA21/51用)……特価¥ 85,000
- ● 8000(RA21/51用)……特価¥112,000
- ● 10M(RA21/51用)……特価¥139,000
- ●XMC-2000(RA21/51用)……特価¥ 30,000
- ●MRC-2000(RA2/5用)……特価¥ 38,000
- ● 3000……特価¥ 54,000
- ●XRC-1000……特価¥ 20,000
- ●MRS-2000(RS用)……特価¥ 36,000
- ● 4000(RS用)……特価¥ 61,000
- ●MES-1000(ES用)……特価¥ 19,800
- ● 3000(ES用)……特価¥ 45,300
- ●MRL-4000(RL用)……特価¥ 53,800
- ●XMB-1000……特価¥ 14,900

I/Oデータ
- ●PIO-PC34H-2MA……特価¥ 29,000
- ● 3MA……特価¥ 41,500
- ● 4MA……特価¥ 51,500
- ● 6MA……特価¥ 81,500
- ● 8MA……特価¥107,000
- ● 34HX-1MA……特価¥ 19,500
- ● 2MA……特価¥ 32,300
- ● 4MA……特価¥ 57,000
- ● EX34-1MA……特価¥ 20,200
- ● 2MA……特価¥ 31,500
- ● 4MA……特価¥ 57,000
- ● 9234G-0.5MK……特価¥ 13,400
- ● 1MK……特価¥ 17,300
- ● 1.5MK……特価¥ 22,700
- ● 2MK……特価¥ 26,900
- ● 3MK……特価¥ 38,000
- ● 4MK……特価¥ 49,000
- ● 8MK……特価¥101,000
- ●IOS-10II……特価¥ 55,500
- ●IOS-10/EMS386……特価¥ 33,300
- ● RA34-3MA(RA2用)……特価¥ 50,500
- ● RA134-2M(RA21用)……特価¥ 27,700
- ● EX-134-2M……特価¥ 28,800
- ● EX-134-4M……特価¥ 57,000

ハードディスク (送料¥1,000)

40M
- Ⓐ WD-40(ウインテク)……定価¥102,000▶特価¥ 61,500
- Ⓑ CRC-MH4B(C.リサーチ)……定価¥ 99,000▶特価¥ 62,000
- Ⓒ CRC-MH4S(C.リサーチ)……定価¥138,000▶特価¥ 94,000
- Ⓓ CRC-IHR4/E4(C.リサーチ)……定価¥109,800▶特価¥ 76,000
- Ⓔ Little-E40(緑電子)……定価¥ 98,000▶特価¥ 61,500
- Ⓕ Little-B4N(緑電子)……定価¥148,000▶特価¥ 86,500
- Ⓖ LHD-34V(ロジテック)……定価¥153,000▶特価¥ 99,000
- Ⓗ SR-40/40L(ICM)……定価¥118,000▶特価¥ 85,000
- Ⓘ SRC-40/41(ICM)……定価¥108,000▶特価¥ 78,500
- (●IF-2720…定価¥20,000▶特価¥16,300/●IF-275…定価¥30,000▶特価¥24,000)
- Ⓙ TRUST40(テクサ)……定価¥128,000▶特価¥ 79,000
- Ⓚ TRUST40S(テクサ)……定価¥138,000▶特価¥ 76,000
- Ⓛ TRUST40SE(テクサ)……定価¥138,000▶特価¥ 81,000
- Ⓜ DASH40S(テクサ)……定価¥138,000▶特価¥ 81,000
- Ⓝ Carry Disk 40MB(テクサ)……定価¥148,000▶特価¥ 95,500
- Ⓞ LIHC-40(ランドコンピュータ)……定価¥128,000▶特価¥ 96,000
- Ⓟ びるとSR4(緑電子)……定価¥118,000▶特価¥ 73,000
- Ⓠ ITH-40㊉IT-55S(アイテック)(SCSIタイプ)……定価¥186,000▶特価¥ 83,000
- Ⓡ ITSS-40(アイテック)(SCSIタイプ)……定価¥138,000▶特価¥ 84,000

50M
- Ⓐ WD-50RS(ウインテク)(SCSIタイプ)……定価¥138,000▶特価¥ 63,500

60M
- Ⓐ SR-60/60L(ICM)……定価¥148,000▶特価¥107,000

80M
- Ⓐ SR-80/80L……定価¥168,000▶特価¥123,000
- Ⓑ SRC-80/81(ICM)……定価¥158,000▶特価¥115,000
- Ⓒ CRC-MH8B(C.リサーチ)……定価¥198,000▶特価¥118,000
- Ⓓ CRC-IHR8/E8(C.リサーチ)……定価¥158,000▶特価¥109,500
- Ⓔ TRUST80S(テクサ)……定価¥198,000▶特価¥118,000
- Ⓕ TRUST80SE(テクサ)……定価¥198,000▶特価¥121,000
- Ⓖ WD-80LTDII(ウインテク)(SCSIタイプ)……定価¥168,000▶特価¥ 96,000

90M
- Ⓐ DASH90S(テクサ)……定価¥198,000▶特価¥123,000

100M
- Ⓐ ITH-100㊉IT-55S(アイチック)(SCSIタイプ)……定価¥268,000▶特価¥130,000

周辺機器コーナー 送料¥1,000



NEC ●PC-IN503G 定価¥145,000 特価¥105,000

EPSON ●GT-1000 定価¥79,800 特価¥ 57,500



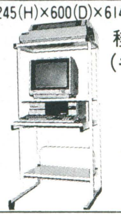
- Ⓐ PC-IN505(NEC)……定価¥138,000▶特価¥100,000
- Ⓑ PC-IN506(NEC)……定価¥228,000▶特価¥163,000
- Ⓒ GT-4000(エプソン)……定価¥198,000▶特価¥139,000
- Ⓓ GT-100V(エプソン)……定価¥ 44,800▶特価¥ 32,000
- Ⓔ コムスター2424/4(NEC)……定価¥ 38,800▶特価¥ 27,500
- Ⓕ コムスター2424/5(NEC)……定価¥ 44,800▶特価¥ 31,000
- Ⓖ MD-24FS4(オムロン)……定価¥ 44,800▶特価¥ 31,000
- Ⓗ MD-24FS5(オムロン)……定価¥ 49,800▶特価¥ 34,000
- Ⓘ MD-24FS7(オムロン)……定価¥ 64,800▶特価¥ 44,000
- Ⓙ HS-7RII(オムロン)……定価¥ 39,800▶特価¥ 26,000
- Ⓚ HS-10RII(オムロン)……定価¥ 49,800▶特価¥ 33,300
- Ⓛ HS-40CL(オムロン)……定価¥ 69,800▶特価¥ 48,000
- Ⓜ HWS-10G (HAL研)……定価¥ 34,800▶特価¥ 25,000
- Ⓝ HVS-10(HAL研)……定価¥ 29,800▶特価¥ 21,500
- Ⓞ JX-100(シャープ)……定価¥ 89,800▶特価¥ 69,000
- Ⓟ JX-200(シャープ)……定価¥198,000▶特価¥150,000
- Ⓠ 10-735X(シャープ)……定価¥248,000▶特価¥190,000
- Ⓡ PV-A24V42(アイワ)……定価¥ 46,800▶特価¥ 31,500
- Ⓢ PV-A24MNP5(アイワ)……定価¥ 54,800▶特価¥ 36,000
- Ⓣ メディアグラフ10(NEC)……定価¥ 49,800▶特価¥ 37,000
- Ⓤ DXY-1200(ローランド)……定価¥158,000▶特価¥119,000
- Ⓥ DXY-1300(ローランド)……定価¥228,000▶特価¥172,000
- Ⓦ ミュージくん(ローランド)……定価¥ 93,000▶特価¥ 76,000
- Ⓧ ミュージ郎(ローランド)……定価¥158,000▶特価¥128,000
- Ⓨ ミュージ郎JR(ローランド)……定価¥ 98,000▶特価¥ 80,000
- Ⓩ MD-1200AIII(オムロン)……定価¥ 19,800▶特価¥ 14,800
- ● GT-6000(エプソン)……定価¥178,000▶特価¥125,000

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W) 移動自由(キャスター付)



●1245(H)×600(D)×614(W) 移動自由(キャスター付)



●1280(H)×600(D)×620(W) 移動自由(キャスター付)



A 3段 ¥9,000　B 4段 ¥12,000　C 5段 ¥15,000

外付FDD 送料¥1,000

- ●LITTLE F(3.5"×1)(緑電子)……定価¥39,800▶特価¥23,800
- ●LITTLE F2(3.5"×2)(緑電子)……定価¥59,800▶特価¥35,800
- ●CRC-FD3.5E(3.5"×1)(C.リサーチ)……定価¥38,000▶特価¥27,500
- ●CRC-FD3.5(3.5"×1 DD・HD自動)(C.リサーチ)……定価¥58,000▶特価¥37,000
- ●FDC-358(3.5"×2 DD・HD自動)(アクセル)……定価¥98,000▶特価¥57,000
- ●FDC-357(3.5"×1 DD・HD自動)(アクセル)……定価¥68,000▶特価¥41,000
- ●FDC-57(5"×1 DD・HD自動)(アクセル)……定価¥68,000▶特価¥41,000
- ●FDC-58(5"×2 DD・HD自動)(アクセル)……定価¥98,000▶特価¥60,000
- ●LFD-392R(3.5"×2 DD・HD)(ロジテック)……定価¥79,800▶特価¥56,000
- ●LFD-592R(5"×2 DD・HD)(ロジテック)……定価¥99,800▶特価¥70,000
- ●LFD-591R(5"×1 DD・HD)(ロジテック)……定価¥69,800▶特価¥47,000
- ●Mini3(3.5"×1)(SNE)……定価¥39,800▶特価¥23,000
- ●Mini5(5"×1)(SNE)……定価¥44,800▶特価¥29,000
- ●SNE-3 Ver3(3.5"×2)SNE……定価¥75,000▶特価¥44,000

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記人の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

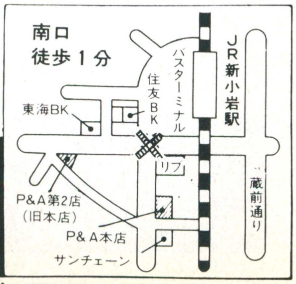
〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊎No.620618 (株)ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	18	24	36	48	60	72	84
手数料	2.5	3.5	5.0	5.0	9.0	10.5	14.5	19.0	24.5	32.0	38.5



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A 株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141

●営業時間:AM10:00〜PM7:00
日・祭:AM10:00〜PM6:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

★■店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!(税別)。超低金利ハッピークレジットを利用するダヨ!
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

新作ソフトがワンサカいっぱい、店頭セール実施中!! どんどんお店まで来てネ!!

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

X68000II 新製品フェア 組合せセット!!

★現金特価は税別
★クレジット価格は送料・税込み
(送料¥2,000)

X68000EXPERTII EXPERTII-HD



NEW
(A) CZ-603C-BK/GY 定価¥338,000
(B) CZ-613C-BK/GY 定価¥448,000

Ⓐセット:EXPERTII (CZ-603C+CZ-605D) セット
‥定価¥453,000▶超特価!!TEL下さい。

12回	¥30,400	24回	¥16,100
36回	¥11,100	48回	¥8,700

Ⓑセット:EXPERTII-HD (CZ-613C+CZ-605D) セット
‥定価¥563,000▶超特価!!TEL下さい。

12回	¥37,800	24回	¥20,000
36回	¥13,800	48回	¥10,800

X68000PROII PROII-HD



NEW
(A) CZ-653C-BK/GY 定価¥285,000
(B) CZ-663C-BK/GY 定価¥395,000

Ⓒセット:PROII (CZ-653C+CZ-605D) セット
‥定価¥400,000▶超特価!!TEL下さい。

12回	¥27,000	24回	¥14,200
36回	¥9,900	48回	¥7,700

Ⓓセット:PROII-HD (CZ-663C+CZ-605D) セット
‥定価¥510,000▶超特価!!TEL下さい。

12回	¥34,200	24回	¥18,100
36回	¥12,500	48回	¥9,700

頭金ナシ!! 超低金利クレジット

- 頭金ナシ!!
- 1回~60回クレジットOK!!
- 組合せ自由! TEL下さい。

他のディスプレイ組合せ
①CZ-603D ②CZ-612D ③CU-21CD ④CZ-604D ⑤CU-21HD

上記の68000セットにプレゼント!!
- MD-2HD 10枚 ● ジョイカード
- ゲームの3つをプレゼント

プリンター(用紙付)(送料無料)

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
(定価¥65,800) 特価¥45,500

SHARP CZ-8PC4
48ドット熱転写カラー漢字プリンター
(定価¥99,800) ㊕大特価!!

X68000用ソフト/周辺機器 (送料¥500)

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	¥58,000	¥40,000
KAMIKAZE	データベース	¥68,000	¥46,000
サイクロン	グラフィク	¥58,000	¥25,000
C-TRACE68	グラフィック	¥68,000	¥50,000
C-COMPILER PRO68	C言語	¥39,800	特価
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	¥17,800	特価

X68000用周辺機器

形名	商品	定価	特価
CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	¥38,000	¥29,000
CZ-6BM1	MIDボード	¥26,800	大特価
AN-8TV	パソコンチューナー	¥35,800	大特価
CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラー	¥23,800	¥19,000

X68000専用ハードディスク=アイテック(送料¥1,000)
①IT-X640(定価¥158,000)‥‥特価¥98,000
②IT-X680(定価¥198,000)‥‥特価¥109,000

PC-98&PC-286スペシャルセット (送料¥2,000)

EPSON PC-286VF-STD



- PC-286VF-STD
- CMC-141AN
- MD-2HD (10枚)
- マウス+ゲーム
- MS-DOS
- パソコン活用セミナー

推奨 特価¥198,000

PC-386M-STD

- PC-386M-STD+CMC-141AN+MF-2HD 5枚+マウス+MS-DOS+パソコン活用ソフト合計定価¥412,800

大特価¥275,000

PC-286UX-STD

- PC-286UX-STD+CMC-141AN+MD-2HD 10枚+マウス+MS-DOS 定価合計¥352,800 +パソコン活用ソフト

大特価¥225,000

モデムだよ~ん 送料¥1,000

NEC
- コムスター2424/4‥‥‥特価¥28,000
- コムスター2424/5‥‥‥特価¥31,500

オムロン
- MD-1200AIII‥‥‥‥‥‥特価¥14,800
- MD-12FS‥‥‥‥‥‥‥‥特価¥15,000
- MD-24FP4‥‥‥‥‥‥‥特価¥27,900
- MD-24FS4‥‥‥‥‥‥‥特価¥31,500
- MD-24FS5‥‥‥‥‥‥‥特価¥34,500
- MD-24FS7‥‥‥‥‥‥‥特価¥44,900
- MD-24FC5‥‥‥‥‥‥‥特価¥34,800

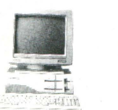
AIWA
- RV-A24M NP5‥‥‥‥‥特価¥40,000
- PV-A24V42‥‥‥‥‥‥‥特価¥32,500
- PV-A12‥‥‥‥‥‥‥‥‥特価¥14,500

ミュージカル・ツール (送料¥1,000)

ROLAND ミュージ郎
定価¥158,000‥‥‥‥特価¥129,800
ROLAND ミュージ郎JR
定価¥98,000‥‥‥‥特価¥81,800
SNE サウンドオーケストラ
定価¥29,800‥‥‥‥特価¥17,500
SNE サウンドオーケストラV
定価¥35,000‥‥‥‥特価¥23,000
SNE サウンドオーケストラL
定価¥28,000‥‥‥‥特価¥18,000
SNE リトル・オーケストラ
定価¥22,000‥‥‥‥特価¥14,500
SNE リトル・オーケストラL
定価¥18,000‥‥‥‥特価¥12,000
SNE サウンドMUSICIAN
定価¥25,000‥‥‥‥特価¥15,900
SNE GINGA-RX/286L
定価¥32,000‥‥‥‥特価¥19,000
ニーズ TN-F3
定価¥19,800‥‥‥‥特価¥12,800
ニーズ FMグランプリTN-F1G
定価¥29,000‥‥‥‥特価¥19,000

PC-98&PC-286特選セット+パソコン活用セミナー (送料¥2,000)

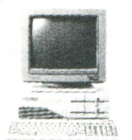
NEC PC-9801RX21



- PC-9801RX21
- CMC-141AN
- MD-2HD (10枚)
- マウス+ゲーム
- パソコン活用セミナー

限定 特価¥260,000

NEC PC-9801RS21



- PC-9801RS21
- CMC-141AN
- MD-2HD 10枚
- マウス+ゲーム
- パソコン活用セミナー

推奨 特価¥309,000

PC-9801RA21

- PC-9801RA21+CMC-141AN+MD-2HD 10枚+マウス+パソコン活用セミナー+ゲーム

特価¥381,000

PC-9801ES2

- PC-9801ES2+CMC-141AN+MD-2HD 10枚+マウス+パソコン活用セミナー+ゲーム

特価¥340,000

PC-9801N (NOTE)

- PC-9801N+MF-2HD5枚

大特価¥1?4,000

★ディスプレイ変更の場合
- CU-14FD‥‥‥‥‥‥‥‥+¥7,000
- XC-1498C‥‥‥‥‥‥‥+¥7,000
- PC-KD854N‥‥‥‥‥‥+¥9,000
- PC-KD455‥‥‥‥‥‥‥+¥58,000
- PC-TV354‥‥‥‥‥‥‥+¥30,000
- PC-TV454‥‥‥‥‥‥‥+¥45,000
- CR-4000‥‥‥‥‥‥‥‥+¥25,000
- CU-14TV‥‥‥‥‥‥‥‥+¥37,000
- CU-14HD‥‥‥‥‥‥‥‥+¥30,000

ハードディスク (送料¥1,000)

● I/F、ケーブル付

ウィンテク
- WD-40 (40M/40ms)‥‥‥‥特価¥63,000

テクサ
- TRUST40S (40M/28m) 内蔵‥‥特価¥84,000

緑電子
- Little-E40 (40M/39ms)‥‥特価¥63,000

コンピュータリサーチ
- CRC-MH4B (40M/38ms)‥‥特価¥63,000

ICM
- SRC-40 (40M/28ms)‥‥‥‥特価¥79,000

オクト推奨プリンター (送料¥1,000)

スター
- BR-2415 (¥94,800)‥‥特価¥52,000

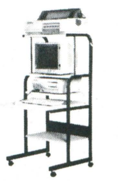
スター
- CR-3415CL (¥148,000)‥‥特価¥75,000

エプソン
- VP-1350PC (¥96,800)‥‥特価¥67,000

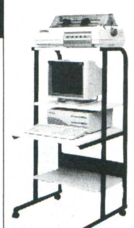
エプソン
- VP-2050PC (¥158,000)‥‥特価¥108,000

パソコンラック

送料無料



Ⓐ5段キャスター付
キーボードが収納できるから、手元でマウス操作ができる!!
1325(H)×640(W)×700(D)
特価 ¥16,000



Ⓑ4段キャスター付
どんなパソコンにもフレキシブルに対応!!
1245(H)×614(W)×600(D)
特価 ¥12,000

店頭ゲームソフトオール25%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込:お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。
現金書留:封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

1回	2%	3回	2.5%	6回	3.5%	10回	5%	12回	5%	15回	7.5%
18回	9%	20回	10%	24回	11%	30回	14.5%	36回	15.5%	48回	20%

振込先
富士銀行 久ヶ原支店 ㊫NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 ㊫No.0278691
株式会社 億人(オクト)

※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。
※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。



新作&名作コーナー

/リストに無いソフトも取扱っています。
前払の方は10%引き、後払の方は10%引き+1個につき500円。

4月17日現在未発売品も含まれています。
商品名後の04/20、04/中 等の記載は4月17日現在アーク㈱調べによる発売予定日です。

●定価が5,000円以下の商品については、10%の割引ができません。

PC98シリーズ

商品名	発売	定価
あーくしゅ		6,800
アークス2		8,800
アシストコール		9,700
アルバトロス2		9,800
アルフェイム		9,800
石道		7,800
インペリアルフォース	05/下	8,800
ウィザードリィ5	06/08	12,800
ウィザードリィ4		12,800
ウルティマ3		7,800
エアーコンバット遊撃王2		8,800
AI囲碁2		12,800
エイトレイクスGC		4,800
エメラルドドラゴン		9,800
機動戦士ガンダム(VM)	07/下	8,800
ギャラクシースピリット		9,800
キャンペーン版大戦略2		9,800
銀河英雄伝説+SET		11,600
ザ・キングオブシカゴ		12,800
三国志2		14,800
斬		9,800
斬アナログシナリオ#1		4,200
斬アナログシナリオ#2		4,200
斬アナログユーティリティ		4,800
紫禁城		6,800
シムシティ	06/?	9,800
上海2		6,800
雀皇登龍門		9,800
水龍士2		9,800
スターコマンド		9,800
戦略空軍	05/18	8,800
ソーサリアン		9,800
大戦略2 SP		9,800
大戦略3		9,800
第4のユニット3		8,800
ダンジョンマスター		9,800
地球防衛軍2		9,500
ディオス		9,800
提督の決断		14,800
デュエル98	05/12	8,700
電脳将棋2永世名人		9,800
ドラゴンスレイヤー6	04/20	8,700
DOLL		7,800
トンネルズアンドトロールズ		9,800
バトル	04/25	12,800
バトルチェス	07/?	9,800
遥かなるオーガスタ		12,800
ビートバイス		8,800
ヒーローオブランス		7,500
ファーストクイーン		8,800
ブライ上巻		8,800
ブラックレインボー	05/下	8,800
ブルトンレイ		8,800
ブルトンレイシナリオ集		4,500
プールオブレディアンス		9,800
ポピュラス		9,800
ポピュラス・データディスク	07/?	未定
ポリスクエスト2		8,800
麻雀悟空天竺への道	05/25	9,800
MISTY3		5,000
メルルーン		8,800
やじ馬ペナントレース1990データ		4,800
46億年物語	05/?	未定
ラヴァルー		8,800
ラップトップチェス		15,000
ルーンワース	04/20	8,800
レナム		9,800
ロードス島戦記		9,800

PC88シリーズ

商品名	発売	定価
あーくしゅ		6,800
アークス2		8,800
アルフェイム		9,800
維新の嵐		9,800
イース3		8,700
ヴァルナ		7,800
ウィザードリィ5	06/08	12,800
エフェラ&ジリオラ、ジ・エンブレムフロムダークネス	未定	8,800
エメラルドドラゴン		8,800
帰ってきた探偵団X		5,800
神の聖都		9,800
ガルフストリーム		8,800
機動戦士ガンダム		6,800
キャンペーン版大戦略2		8,800
ぎゅわんぶらあ自己中心派3		6,800
銀河		7,800
銀河英雄伝説+SET		11,600
刑事大打撃2	04/27	7,800
神戸恋愛物語		8,800
サーク		8,800
三国志2		14,800
自己中心派麻雀パズル		4,800
上海2	未定	6,800
シュバルツシルト2		9,800
将棋大将88		9,200
新家計簿	未定	8,700
スタートレーダー		8,700
倉庫番パーフェクト		6,800
ソーサリアン		9,800
ソーサリアン追加シナリオ1〜3		各3,800
ソーサリアンユーティリティ		3,800
大航海時代	05/18	9,800
ディオス		9,800
DCコネクション		8,800
ディストラクション下巻	未定	6,800
提督の決断(VA)		14,800
ティルナノーグ(SR)	05/?	6,800
デュエル川中島	07/?	未定
テクザー2		7,800
テトリス		6,800
デュエル		8,700
DOLL		7,800
ドラゴン航海記		8,800
ドラゴンスレイヤー6		8,700
トンネルズアンドトロールズ(SR)	04/27	9,800
信長の野望戦国群雄伝(VA)		9,800
パイレーツ		9,800
バランスオブパワー		12,800
バルバトウスの魔女		7,800
ブライ上巻		8,800
プラジェーター		7,800
ブラックユニコーン		7,800
プールオブレディアンス(VA)		9,800
プロヴィデンス		7,800
マイトアンドマジック2		9,800
MISTY3		5,000
夢幻戦士ヴァリス2		8,800
夢幻の心臓3		9,700
メフィスト		8,800
メルルーン		8,800
やじ馬ペナントレース1990データ		4,800
妖獣機甲兵		8,700
ライナス		6,800
ラヴァルー		8,800
ラストハルマゲドン		7,800
ラルフ		12,800
ルーンワース		8,800
ローグアライアンス		9,800

MSX・MSX2・MSX2+

商品名	発売	定価
あーくしゅ(M2)		6,800
アークス2		8,800
アルバトロス2(M2)		8,800
アレスタ2		6,800
アンテッドライン		6,800
イース3		8,700
維新の嵐(M2)		9,800
ウィザードリィ2		9,800
エグザイル2		8,800
SDスナッチャー	04/27	9,800
怨霊戦記		9,800
ガウディ		9,800
火星甲殻団(M2)	未定	9,800
神の聖都(M2)		9,800
ガンシップ		9,800
機動戦士ガンダム		6,800
銀河英雄伝説		8,800
銀河英雄伝説パワーアップアンドシナリオ		4,800
銀河英雄伝説+Set		11,600
クォース(M2)		5,800
グラフサウルス		9,800
激突ペナントレース2		7,800
魂斗羅(MSX)		5,800
サイオブレード		8,800
サウルスランチ(シンセサウルス、データ)		3,800
サーク		8,800
ザゴルフコース集(M2)		3,800
三国志Ⅱ		14,800
上海2		6,800
シュバルツシルト		12,800
シンセサウルスVer2.0		7,800
水滸伝		9,800
スナッチャー		9,800
スーパー大戦略		8,800
スペースマンボウ		6,800
倉庫番パーフェクト		6,800
ソリッドスネイク	07/下	7,800
ディオス(M2)		9,800
ディガンの魔石		8,800
DCコネクション		8,800
ディスクNG2(M2)	未定	4,800
テグザー2		7,800
テトリス(DISK)		6,800
DO倶楽部		9,800
ドラゴン航海記		8,800
DOLL		7,800
トンネルズアンドトロールズ(M2)	05/下	9,800
信長の野望戦国群雄伝		9,800
信長の野望戦国群雄伝(ROM)		11,800
ハイディフォス		7,800
ハックマニア		6,800
ファイナルファンタジー(M2)		7,800
ファミクルパロディック2(M2)	06/?	6,800
ファンタジー3		9,800
ブライ上巻		8,800
プロ野球ファミリースタジアム		7,800
マイトアンドマジック2		9,800
MISTY3		5,000
MISTY4	04/25	5,000
ミッドカルツSIDEA・B		8,800
夢幻戦士ヴァリス2		8,800
妖魔降臨		7,800
ラヴァルー	05/中	8,800
ルーンマスターⅡ	04/20	3,880
ルーンワース		8,800
レナム		8,800
ロードス島戦記		9,800
ロボクラッシュ(M2)		7,800

X68000

商品名	発売	定価
あーくしゅ		6,800
アークス2		8,800
アフターバーナー		9,200
アルヒオン		9,800
アルフェイム		9,800
維新の嵐		9,800
イース3		8,700
ウイングス		7,800
A-JAX		8,800
エメラルドドラゴン	春	8,800
銀河英雄伝説		8,800
クォース	04/27	6,800
グラナダ	04/21	8,800
神戸恋愛物語		8,800
ゴルフコンストラクション	未定	12,800
サーク	04/27	8,800
三国志		14,800
斬		9,800
斬シナリオコレクション1		4,200
斬シナリオコレクション2		4,200
ジェミニウイング	未定	8,800
シムシティ	06/?	9,800
シャッフルバックカフェ		7,800
上海2		6,800
シュバルツシルト	未定	12,800
スターコマンド	夏	9,800
スライミャー	04/21	6,800
倉庫番パーフェクト		6,800
ダブルイーグル		9,500
ダンジョンマスター		9,800
ディオス		9,800
トンネルズアンドトロールズ	未定	9,800
南海の死闘		8,800
信長の野望戦国群雄伝		9,800
ハイブリッドフレーマーナイトアームズ		9,700
ファーストクィーン		8,800
ブライ上巻	未定	8,800
フラッピー2		8,800
ブレード・オヴ・ザ・グレイト・エレメンツ	未定	未定
ブロディア		7,800
ポピュラス		9,800
マジックハレット		19,800
MISTY3		5,000
メタルサイト		8,800
やじ馬ペナントレース1990データ		4,800
ラグーン	06/?	8,800
レナム		9,800

FM TOWNS

商品名	発売	定価
AYA	05/中	8,800
オペレーションウルフ	05/?	9,800
ガンシップ	05/中	11,800
シムシティ		8,800
シューティングTOWNS		12,800
スーパー大戦略		8,800
タイタン		8,800
第4のユニット4		8,800
第4のユニット5		8,800
ダンジョンマスター		8,800
ドラゴンショック		6,800
遥かなるオーガスタ		12,800
ファイナルブロー		9,800
ホームタウンU.S.A		5,800
ライザンバー		8,800
ルハン三世(要2メガ)	未定	9,800
ロケットレンジャー	05/21	9,800

中古ソフトコーナー

価格は消費税・手数料・送料を含む代金後払価格です。
下記中古ソフトは、電話での注文のみ受付けます
●下記以外に在庫5,000本以上あります

商品名	機種	売価
アドヴァンスドファンタジアン	88 SR	4,600
ワンダラーズフロムイース	88 SR	4,800
X・Z・R	88 SR	4,300
エルスリード	88 SR	4,200
ガイフレーム	88 SR	4,200
ガンダーラ	88 SR	2,800
サイオブレード	88 SR	4,800
ゼリアード	88 SR	4,600
ハイドライドⅡ	88 SR	3,100
ハイドライドⅢ	88 SR	3,600
覇邪の封印	88 SR	4,800
プロ野球FAN	88 SR	4,700
ラストハルマゲドン	88 SR	4,600
ロマンシア	88 SR	3,200
ドラゴンスレイヤー6	88 SR	5,000
信長の野望 全国版	88 SR	5,200
ヴァルナ	88 SR	4,800
ヨトゥーン	88 SR	3,800
大戦略88	88 SR	3,800
ソーサリアンセット(本・1〜3・ユ	88 SR・VA	10,600
ウシャス	MSX2/ROM	3,600
キングコング2	MSX2/ROM	3,200
激突ペナントレース	MSX2/ROM	3,200
サイオブレード	MSX2/3.5"	4,600
セビウス	MSX2/ROM	3,600
ダイレス	MSX2/ROM	3,800
天国よいとこ	MSX2/ROM	2,600
ディーヴァ	MSX/ROM	3,700
ドラゴンスレイヤー4	MSX2/ROM	4,300
信長の野望 全国版	MSX2/3.5"	4,600
ハイドライドⅠ	MSX/ROM	3,600
ハイドライドⅡ	MSX/ROM	4,200
覇邪の封印	MSX/ROM	4,200
バナアミューズメントコレクション	MSX2/3.5"	2,800
ファンタジーゾーン	MSX/ROM	3,200
ファミスタホームランコンテスト	MSX2/3.5"	2,600
ポップレモン	MSX2/3.5"	3,800
レリクス	MSX2、MSX/3.5"、ROM	4,800
ラストハルマゲドン	MSX2/3.5"	4,000
めぞん一刻	MSX2/ROM	3,600

売りたい方に(買い取り方法)

あなたのお持ちのソフトを中古係までまずお送りください。着き次第買い取り値を査定して連絡いたします。査定額が気に入らなければすぐにお返しする安心システムです。
4月末日まで特別高額査定取り扱い中

買いたい方に(販売方法)

お持ちの機種名とメディアを書いて62円切手を同封のうえお申し込みください。中古リストをお送りします。必要なソフトが決まっていればお電話下さい。在庫を調査いたします。



●定価が5,000円以下の商品については、10%の割引ができません
前払の方は10%引き、後払の方は10%引き+1個につき500円
○印は4月17日現在未発売のものです。

商品名	機種	定価
アソコの幸福	98	12,800
あぶない天狗伝説	98・MSX	5,800
アリスたちの午後	X68・88・98	7,800
アリスたちの午後2	X68・98	7,800
イーヴルストーン	MSX・98・X68・88	5,800
イミテーションは愛せない	88・98・MSX2・X68	6,800
VERMILION	88・(98)	6,800
エンジェルハーツ	88・98	6,800
おとめぱーてぃ	88	7,800
カオスエンジェルス98	98	7,800
ガールズパラダイス	98・X68・88・MSX	7,800
気分はパステルたっち	98・MSX・X68・88	7,800
きゃぴきゃぴるん	88	7,800
きゃんきゃんコレクション	TOWNS	5,800
きゃんきゃんバニー	88・98	5,800
きゃんきゃんバニースペリオール	(1)〜(3)、(98)、(88) 各4,800 3本セット	6,800
キョウコ・クミコ・ノリコ	88・98・MSX・X68	各7,800
禁断のパラダイス	MSX・88・98・X68	6,800
クリスタルドリーム	88	7,800
クリスタルドリームⅡ	98・88	7,800
クレセントムーンがある	98・MSX	5,800
ごくらく天国	88	7,800
コスモスクラブ	88・98・MSX	8,800
殺しのドレス2	88・98	6,800
早乙女学園入学案内	MSX・X68・98・88	4,800
ザ・デート	TOWNS	9,800
SAYOKO	88	7,800
シェナンドラゴン	88	6,800
私鉄沿線殺人事件	X68・98・88	8,800
雀ボーグすずめ	98・88・MSX	7,800
スクールウォーズ	(98)・(88)	6,800
スターシップランデブー	MSX・X68・88・98	7,800〜
ストロベリー大戦略	(98)	6,800
スロープ	88・98	7,800
SEXY PINBALL	(TOWNS)	9,800
せまってみたい	88・MSX・98	6,800
セーラー服戦士フェリス	88・98	6,800
せろり	98	7,800
超番外制服図鑑プラス	X68・98・88	7,800
デ・ジャ	(88)・(98)・(MSX)	6,800
ディウォーズ	98	3,800
D.P.S	X68・88・98	5,800
テレホンクラブストーリーSP	MSX	7,800
天使たちの午後2美奈子	98・88・MSX	7,800
天使たちの午後3	98・X68・88MSX	8,800
天使たちの午後3番外編	(88)・(98)・(MSX)	未定
電脳学園SF学園の謎(M2)	MSX	8,800
トワイライトゾーン	88・MSX・98	7,800
ドラグーンアーマー	88・(98・7,800)	5,800
ドラゴンナイト	88・MSX・98	6,800
トリロジー	88・MSX・98	6,800
トワイライトゾーン4	(88)・(98)	7,800
鳴門巻秘帖	(88)・(98)・(X68)・(MSX)	6,800
パペットショウ	X68・MSX・88・98	4,000
晴れのちおおさわぎ	88・98	5,800
ヒーチアップ#3	MSX	3,800
ビデオクィーンをさがせ	88	6,800
ピンキィポンキィ1〜3	MSX・88・98	各5,800
ピンクソックス2	MSX2	2,800
FOXY	98・88	6,800
プライベートスクール	MSX・98・88	6,800
プリンセスはストリートガール?	88・98・FM77・MSX・X1・X68	6,800
ブルーウィンド	MSX・X68・88・98	7,800
ブルームーンストーリー1	98・88	6,800
ぺろんちょ身体検査	88・98・MSX	6,800
ポッキー	88・(MSX・6,800)・98	7,800
まじゃぱんちゃー2温泉麻雀	88	7,800
魔浄理子	98	8,800
やりたい放題2	X68・MSX・98・88	6,800
ライム	98	7,800
楽園の招待状	98・88	6,800
ランス	MSX・X68・88・98	6,800
ランス2	(98)	6,800
らんらん狂走曲	88・98	7,800
リヴィード	X68	6,800
リガルード	98	7,800
リップスティックADV	88・X68・98	6,800
リップスティックADV2	88・(X68)・98	6,800
うろつき童子	98・88・(MSX2)・(X68)	6,800
ぬかたのおおきみ	88・98・X68・MSX	7,800
電脳学園Ⅱ	98・88	8,800
電脳学園Ⅲ	98・88	8,800
トワイライトゾーン4	88・98	7,800

N E C

本体

	定価	税込販売価格	
PC-9801RA21	¥498,000	¥358,000	(価格¥347,573 税¥10,427)
PC-9801RX21	¥338,000	¥225,000	(価格¥218,447 税¥6,553)
PC-9801RS21	¥398,000	¥298,000	(価格¥289,320 税¥8,680)
PC-9801ES2	¥448,000	¥330,000	(価格¥320,388 税¥9,612)
PC-9801EX2	¥348,000	¥260,000	(価格¥252,427 税¥7,573)
PC-98DO	¥298,000	¥198,000	(価格¥192,233 税¥5,767)
PC-98note	¥248,000	¥218,000	(価格¥221,359 税¥6,641)
PC-8801MC モデル2	¥199,000	¥138,000	(価格¥133,981 税¥4,019)
PC-8801FE2	¥119,000	¥89,800	(価格¥87,184 税¥2,616)

ディスプレイ

	定価	税込販売価格	
PC-KD854N	¥84,800	¥50,000	(価格¥48,544 税¥1,456)
PC-KD853N	¥118,000	¥75,000	(価格¥72,816 税¥7,184)
PC-KD862S	¥99,800	¥73,800	(価格¥71,650 税¥2,150)
PC-TV354	¥102,600	¥69,000	(価格¥66,990 税¥2,010)
PC-TV454	¥128,300	¥78,000	(価格¥75,728 税¥2,272)
PC-TV455	¥147,000	¥88,000	(価格¥85,437 税¥2,563)

プリンター

	定価	税込販売価格	
PC-PR150V	¥99,800	¥73,000	(価格¥70,874 税¥2,126)
PC-PR150H	¥84,800	¥62,800	(価格¥60,970 税¥1,830)
PC-PR101TL3	¥69,800	¥49,800	(価格¥48,350 税¥1,450)
PC-PR201B	¥99,500	¥74,000	(価格¥71,845 税¥2,155)
PC-PR201G	¥158,000	¥93,000	(価格¥90,291 税¥2,709)
PC-PR201J	¥218,000	¥153,000	(価格¥148,544 税¥4,456)
PC-PR201X	¥275,000	¥183,000	(価格¥177,670 税¥5,330)
NM4150	¥245,000	¥150,000	(価格¥145,631 税¥4,369)

たとえばこんなセットいかがですか？

NEC **PC-98DO**
SHARP **CU-14FD**
(NEC・PC-KD853Nと同等品)

¥229,800 (価格¥223,107 税¥6,693)

アイ・ツー 創業祭

エ プ ソ ン

半額 50%offメニュー

本体 PC-286VF-STD …… 定価¥298,000
モニター CU-14FD (ドットピッチ0.31mm 専用モニター台付) 定価¥79,800
プリンター M-1724P (136ケタ・ドットマトリックス) 定価¥148,000

現金特価 ¥268,000 (価格¥260,194 税¥7,806) 標準合計価格 ¥525,800

Newタイプセット

本体 PC-286VX-STD …… 定価¥348,000
モニター CU-14FD …… 定価¥97,800
プリンター PC-PR201B …… 定価¥99,500

現金特価 ¥368,000 (価格¥357,282 税¥10,718) 標準合計価格 ¥527,300

本体	定価
PC-386V-STD	¥498,000
PC-286X-STD	¥438,000
PC-286VX-STD	¥348,000
PC-286VF-STD	¥298,000
PC-286UX-STD	¥268,000
PC-386LS-STD	¥538,000
PC-286LS-STD	¥478,000
PC-286LF-STD	¥388,000
PC-286NOTE F	¥198,000
PC-386M-STD	¥328,000
ディスプレイ	
CR-4000	¥94,800
CR-5000	¥138,000
オプション	
GT-100V	¥44,800
GT-1000	¥69,800
GT-4000	¥198,000
HDD-40F	¥168,000
HDD-80F	¥268,000
TF-3000	¥89,800
プリンター	
LP-7000 日本語ページプリンター	¥571,000
HG-4800 48ドット・インクジェット・136桁	¥348,000
HG-3000 24ドット・インクジェット・136桁	¥248,000
HG-800 24ドット・インクジェット・80桁	¥168,000
VP-4800 48ピン・ドットインパクト・136桁	¥330,000
VP-3000 24ピン・ドットカラー・136桁	¥290,000
VP-2050 24ピン・ドットカラー・136桁	¥158,000
VP-1500 24ピン・ドットインパクト・136桁	¥138,000
VP-1350 24ピン・ドットインパクト・136桁	¥96,800
VP-950 24ピン・ドットカラー・80桁	¥128,000
VP-550 24ピン・ドットインパクト・80桁	¥87,000
AP-850 48ドット・熱転写カラー・80桁	¥96,800
AP-550EX 24ドット・熱転写カラー・80桁	¥64,800

お問い合せ下さい！大特価!!
安いので価格は表示できません!!

ズバリ大特価

アイ・ツー ラクラク・クレジット
手数料もグーンと超低金利
あなたのプランにあわせて毎月¥3,000から…

FUJITSU

FUJITSU特約店

特約店ならではのこの価格

―――コレでどうだ―――

FM TOWNS モデル2セット

FM TOWNS-2	本体	¥398,000
FMT-DP531	ディスプレイ	¥89,800
FMT-KB101 or 201	キーボード	¥20,000
B276A010	システムソフトウエア	¥20,000

定価合計¥527,800が

ナント あなたのお支払額が **¥298,000** ポッキリ!!

（消費税込です。）

FM TOWNS ゲームソフト2本（弊社指定）プレゼント

昨年末実施しました下取りキャンペーンを多数のお客様より"もう一度"との熱いお声とご期待に再びおこたえして

下取りキャンペーン実施中!!

現在
SHARP X68000
NEC PC-9800シリーズ
NEC PC-8800シリーズを下取り、FM TOWNSをご購入成立のお客様にはTOWNS用商品券

¥20,000

をもれなくプレゼント!!

タウンズモデル2セットお買い上げのお客様には右記のBig7特典（¥75,000（税別）相当）が¥40,000（税込）にてご提供中!!

これがアイ・ツーだ! 信頼の3実績

■期間／5月8日～6月7日



絵・音声・文字・音楽をふんだんに利用　楽しく使え、実用性の高いソフトを豊富に品揃え

FM TOWNSは新世代ソフトウェアの発信基地です

●お手軽にワープロ・チラシなどを作成したい方へ

	定価	税込販売価格
G5（エーエムアール）	¥38,000	¥31,300
テラTOWNS（日本マイコン販売）	¥32,000	¥26,300

●ビジネス用ソフトは、やっぱりMS-DOS対応版の著名ソフトが使いやすい

Lotus 1-2-3 R2.1 J Plus（ロータス）	¥98,000	¥78,000
d BASE III PLUS™ Ver2.0J（富士通）	¥268,000	¥220,000

●ゲームマニアの方へ

スーパー大戦略	¥8,800	¥7,300
ガンシップ	¥11,800	¥9,800
BURAI上巻	¥9,800	¥8,100
シムシティー	¥8,800	¥7,300

●グラフィックデザインには…

Towns PAINT V1.1（富士通）	¥38,000	¥31,300
おっとアニメ君（日本マイコン販売）	¥45,000	¥37,000
C-TRACE TOWNS（キャスト）	¥68,000	¥56,000
CRISS（CSK総合研究所）	¥24,000	¥19,800

●ミュージックを楽しみたい方へ

	定価	税込販売価格
EUPHONY V1.1（富士通）	¥98,000	¥78,000
MUSIC PRO-TOWNS（ミュージカルプラン）	¥19,800	¥16,300
芸達者TOWNS（アビラックインターナショナルコーポレーション）	¥22,600	¥18,600

●会社でOASYSをご利用されている方へ

FM-OASYS V1.0（富士通）	¥55,000	¥45,300

近々 アイ・ツー大阪店1F

アイ・ツー プレゼンテーション





FUJITSU協賛 Big 7特典

大好評の特典3に加えて プラス4

- ●モデムとハビタット通信セット
- ●FM TOWNSゲームソフト2本(弊社指定)
- ●FM TOWNS用キーボードカバー
- ●FM TOWNS用パソコンラック
- ●FM TOWNS用マウスパット
- ●オリジルテレフォンカード
- ●全国送料無料サービス

の特典がつきます。

TOWNSは全国出張サービスいたします。
故障や不良の場合もご自宅まで、修理にお伺いいたします。

FUJITSU特約店アイ・ツーが 窓口となってご紹介します。

☎06-634-1198 で待ってまーす!!

こんな疑問・要望に是非ご利用下さい。

- ●技術的な？を手早く知りたい／
  ・FMインフォメーションサービスを紹介
- ●FM TOWNSのことなら何でもわかる。
  ・FM TOWNS専用ショールーム「FM TOWNSプラザ」を紹介
- ●実機を見たい／ セミナーを受けたい／ コンサルティングを受けたい／
  ・富士通プラザを紹介
- ●ソフトデモ・コンサルティングによる最適アプリケーションが知りたい／
  ・「FMプラザ」を紹介
- ●FMサークル(FMユーザーがコミュニケーションを目的としたユーザー会)に入会したいが方法がわからない。
- ●ソフトレベルアップ(FMシリーズ用ソフトウェアをお使いの方に新版レベルと実費交換するサービス)の方法
- ●FMシリーズ全機種のマニュアルの通信販売の方法

●メーカーの特販店としての実績。
●電気街でのSHOP実績。
●パソコン一筋の専門店実績。



標準・ご推奨セット

本体FM TOWNS-2F(FD×2.2MB)	¥378,000
モニターFMT-DP531	¥ 89,800
キーボードFMT-KB101	¥ 20,000
OS TOWNS-OS	¥ 20,000
標準価格	¥507,800
アイ・ツー大特価ポッキリ	¥428,000

ハードディクス40MB

本体FM TOWNS-2H	¥548,000
モニターFMT-DP531	¥ 89,800
キーボードFMT-KB105(JISテンキー付)	¥ 30,000
OS TOWNS-OS	¥ 20,000
標準価格	¥687,800
アイ・ツー大特価ポッキリ	¥588,000

フロアーにオープン!!

入門者向けセット

本体FM TOWNS-1F(FD×1 1MB)	¥318,000
モニターFMT-DP531	¥ 89,800
キーボードFMT-KB101	¥ 20,000
OS TOWNS-OS	¥ 20,000
標準価格	¥447,800
アイ・ツー大特価ポッキリ	¥388,000

ハードディスク20MB

本体FM TOWNS-1H(1MB HD20MB)	¥458,000
モニターFMT-DP531	¥ 89,800
キーボードFMT-KB101	¥ 20,000
OS TOWNS-OS	¥ 20,000
標準価格	¥587,800
アイ・ツー大特価ポッキリ	¥498,000

(詳しくは次号にて……)

アイ・ツーの今月の目玉 はコレダ!!

サウンドオーケストラ
定価 ¥29,800 ナント ¥17,400

サウンドオーケストラV
定価 ¥35,000 ナント ¥22,800

ジョイカード(MSX仕様)
定価 ¥1,200 ナント ¥980

消費税はいりません。

連射機能付ジョイカード
定価 ¥1,780円 ナント ¥1,380

マクセル

5′2HD ¥1,000	5′2D ¥1,000
3.5′HD ¥300	3.5′2DD ¥250

フジ

5′2HD ¥1,000	5′2D ¥1,000
3.5′2HD ¥300	3.5′2DD ¥190

スリーエム

5′2HD ¥1,000	5′2D ¥1,000
3.5′2HD ¥300	3.5′2DD ¥250

(消費税不用)

モデム

	定価	税込販売価格
NEC		
COMSTARZ2424/5	¥44,800	¥37,000
COMSTARZ2424/4	¥38,800	¥32,000
OMRON		
MD-24FS5	¥49,800	¥36,000
MD-24FS4	¥44,800	¥33,000
MD-24FS7	¥64,800	¥46,500
MD-24FP4	¥39,800	¥29,000
MD-12FS	¥21,000	¥16,000
MD-1200AⅢ	¥19,800	¥15,000
AIWA		
PV-A2400MNP5	¥54,800	¥38,000
PV-A24V42	¥46,800	¥36,000
PV-A12	¥19,800	¥17,000

RAMボード

	定価	税込販売価格
EMSボード		
メルコ		
EMJ-1000mkⅡ(1MB)	¥27,000	¥19,500
EMJ-2000mkⅢ(2MB)	¥44,800	¥32,000
EMJ-4000mkⅡ(4MB)	¥79,800	¥57,000
EMZ-512mkⅠ(512KB)	¥19,800	¥15,000
IOデータ		
PIO-PC34H-2MA(2MB)	¥40,000	¥28,000
PIO-PC34H-4MA(4MB)	¥72,000	¥52,000
PIO-PC34HX-1MA(1MB)	¥27,000	¥19,500
PIO-PC34HX-2MA(2MB)	¥45,000	¥32,000

フロッピーディスクドライブ

		定価	税込販売価格
ロジテック			
LFD-391R	3.5インチ2HD/2DD・1ドライブ	¥59,800	¥45,800
LFD-381R	3.5インチ2HD・1ドライブ	¥49,800	¥39,800
LFD-392R	3.5インチ2HD/2DD2ドライブ	¥79,800	¥61,800
LFD-382R	3.5インチ2HD/2ドライブ	¥69,800	¥53,800
LFD-591R	5インチ2HD/7DD1ドライブ	¥69,800	¥53,800
LFD-581R	5インチ2HD/1ドライブ	¥59,800	¥45,800
LFD-592R	5インチ2HD/2DD2ドライブ	¥99,800	¥73,800
LFD-582R	5インチ2HD/2ドライブ	¥89,800	¥64,800
アクセル			
FDC-57	5インチ1ドライブ 2HD/DD 自動切替	¥68,000	¥49,800
FDC-58	5インチ2ドライブ 2HD/DD 自動切換	¥98,000	¥69,800
FDC-357	3.5インチ 1ドライブ 自動切替	¥68,000	¥48,800
FDC-358	3.5インチ 2ドライブ 自動切替	¥98,000	¥69.800

決算 在庫一掃大放出!
あるもの ぜんぶ うっちゃいます

期日/ 5月8日〜6月7日

ハードディスク

		定価	税込販売価格
ICM			
SR-40	40MB、28ms	¥118,000	¥ 89,800
SR-80	80MB、28ms	¥168,000	¥123,800
SRC-40	40MB、28ms(SASI SCSI両面)	¥108,000	¥ 82,000
SRC-80	80MB、28ms(SASI SCSI画面)	¥158,000	¥120,000
IF-2750	SCSI I Fボード(SRCシリーズ用)	¥ 30,000	¥ 25,000
IF-2720	SASI I Fボード(SRCシリーズ用)	¥ 20,000	¥ 16,000
アイテック			
IT SS40	40MB、28ms(SCSI)	¥138,000	¥ 89,800
IT H-45G	40MB、28ms(SCSI)	¥168,000	¥118,000
IT H100G	100MB、25ms(SCSI)	¥238,000	¥158,000
ロジテック			
LHD-34VE	40MB、28ms	¥148,000	¥114,000
LHD-34V	40MB、28ms	¥153,000	¥118,000
LHD-38VE	80H、28ms	¥168,000	¥134,000
LHD-34K	40MB、28ms、内臓型	¥138,000	¥108,000
キャラベル			
CA-0428SC	40MB、28ms(SCSI)	¥128,000	¥ 98,800
CA-0818SC	80MB、18ms(SCSI)	¥188,000	¥145,000
CA-1025SC	100MB、25ms(SCSI)	¥218,000	¥168,000
PC-98M20	SCSIインターフェースボード	¥ 38,000	¥ 32,000
アクセル			
AHD-3040-1	40MB、25ms	¥168,000	¥ 93,800
AHD-1040-1	40MB、25ms 内臓型(VM11、RX21、RA2、EX2、ES2兼用)	¥148,000	¥ 89,800
ARKWOOD			
AW-4SCXU	40MB、18ms(SCSI)	¥145,000	¥ 97,000
AW-8SCXU	80MB、18ms(SCSI)	¥178,000	¥128,000
AW-40XGU	40m、18ms(SASI)	¥131,000	¥ 958,00
AW-80XGU	80MB、18ms(SASI)	¥167,500	¥120,000

- ●ノーブランド3.5インチ2DD(バルクのみ)10マイで¥800
- ●98用200カウントマウス ¥2,800
- ●88-MSX用マウス ¥4,800
- ●キーボードカバー(98、88、286、X68) ¥2,000
- ●マウスパット ¥1,000
- ●マウスポケット ¥400
- ●3.5、5インチ用クリーニングDISK ¥1,000
- ●5インチ用100枚入フロッピーケース ¥1,000
- ●3.5インチ用80枚フロッピーケース ¥1,000
- ●PC用プリンターケーブル ¥1,000
- ●PC-9801-26K(NEC純生サウンドボード) ¥20,000
- ●98用サウンドボード(NECコンパチボード) ¥13,500
- ●プリンターインクリボン(NEC・スター・エプソン・ブラザー・ラザー・シャープ・富士通) ¥オール15%off

	定価
富士通ワープロ	
OASYS 30AX	¥228,000
OASYS 30SX	¥218,000
OASYS 30AD	¥158,000
OASYS 30LX	¥198,000
パナソニックワープロ	
FW-U1V703F2	¥238,000
FW-U1P603Aix NEW	¥198,000
FW-U1P503Ai	¥175,000
FW-U1P553Ai	¥155,000
FW-U1S53 NEW	¥175,000
シャープワープロ	
WD-A610	¥145,000
WD-A710	¥198,000
WD-A800	¥253,000
WD-A900	¥198,000
WD-330	¥185,000
WD-HL30	¥198,000
NECワープロ	
文豪mini7HR	¥278,000
文豪mini7R	¥198,000
文豪mini5R	¥178,000

全品大割引 在庫処分展示中!

アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は30日//

新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます/

■お支払方法は

①現金書留・②郵便為替・③銀行・郵便局よりのお振込み ④商品お届けと引かえの代引といろいろ

③・④でお申し込みの方はハガキにて　(④に限り代金引換え手数料が送料とは別に必要です)

ご住所
ご氏名 ㊞
TEL.
ご注文商品名
数 量 ソフトの場合 機種、メディア
日曜配達 希望 もしくは 希望ナシ
お支払方法
B.K振込 〒振込
代金引換

〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F
㈱アイ・ツー
通販部宛

明記の上 三和B.K 難波支店 ㊟ 3646345 口座名義 ㈱アイ・ツー通販部
郵便局 口座 大阪4-104341 口座名義 ㈱アイ・ツー
へご送金下さい。

■アイ・ツー・ラクラク・クレジット

お支払いはゆとりの毎月¥3,000〜O.K。手数料もグーンと超低金利。

お支払い回数	1	3	6	10	15	18	20	24	30	42	54
手数料	1.5	2	3	4.5	6.5	8.5	9	9.5	14	20	26

■ボーナス1括・2括払いO.K。

冬のボーナス1括払い、又は冬と夏に分けての2回払いO.K。商品は今すぐお手元に/
頭金ゼロ・毎月のお支払いはナシ/

■下取り、買取りもO.K/

現在お使いのパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトを利用してわずかな予算で新品パソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトに買い替えはいかがですか?

■通販専用TELスタート// ★北は北海道から南は沖縄のお客様全国通販窓口専用//

●新品ハード・新品ソフトについての価格・お届け日その他のお問合せは、AM11:00〜PM8:00

06-633-9800/06-634-1198 にTelして下さい/ 専門スタッフがおまちしています。

尚、中古ソフトハードについてのお問合わせは

大阪 06-647-1198/東京 03-258-1198

■全国配達(通販システム)万全体制//

配達日、日曜・祝日、午前・午後の指定可能/

■アイ・ツーメンバーズ優待制度

アイ・ツーでハード・ソフトをお買い上げ頂きましたユーザー様にはオリジナルメンバーズカードを送付致します。メンバーズの方には楽しいパソコンライフをおくれますように最善のフォローをアイ・ツーより提供します。
アイ・ツーでお買い上げ頂きましたパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトが不用になった場合メンバー特別の価格にて下取り買取り致します/

ビジネスソフト ★印は今月のおすすめ商品です。NOW GET A CHANCE!!

ワープロ

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	★一太郎 V4.3	¥58,000	¥39,800
(PC-98)	★一太郎 dash	¥39,000	¥28,800
(PC-98)	★P1EXE PLUS	¥58,000	¥37,800
(PC-98)	Z'S Word JG V2	¥58,000	¥44,800
(PC-98)	新・松	¥58,000	¥39,800
(PC-98)	★アシストワード	¥ 9,700	¥ 7,500
(PC-98)	遊・名久 V3	¥34,000	¥26,800
(PC-88)	P1	¥40,000	¥28,800
(PC-88)	SHOGUN II	¥34,800	¥25,000
(PC-98N)	N松	¥38,000	¥27,800
(PC-98N)	P1 EXE NOTE	¥38,000	¥29,800
(PC-98N)	オールインワンNOTE	¥39,000	¥29,800
(MSX2)	MSX-Write II	¥24,800	¥20,500
(X68000)	EW	¥38,000	¥28,800

表計算

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	★サクセス	¥68,000	¥39,800
(PC-98)	マルチプランV4.1	¥68,000	¥49,800
(PC-98)	リカルク	¥58,000	¥44,800
(PC-98)	マイクロソフトエクセルV2.1	¥98,000	¥66,800
(PC-98)	★ロータス1.2.3 R2.2J	¥98,000	¥69,800
(PC-98)	★アシストカルク	¥ 9,700	¥ 7,500
(PC-98N)	サクセスNOTE	¥39,000	¥29,800
(X68000)	ビジレスAD68K	¥98,000	¥80,800

データベース

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	桐V2 (無料バージョンアップシール付)	¥98,000	¥62,800
(PC-98)	★NINJA3Pro	¥42,000	¥26,800
(PC-98)	★dBXL	¥49,800	¥39,800
(PC-98)	オンタイム	¥98,000	¥65,800
(PC-98)	プチカード98	¥ 9,800	¥ 8,100
(PC-98)	Let'sアイリスV3	¥42,000	¥34,500
(PC-98)	★アシストカード	¥ 9,700	¥ 7,500
(PC-98N)	NINJA3NOTE	¥32,000	¥23,800
(PC-98N)	F1DATABOX	¥32,000	¥24,800

言語ソフト

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	クイックCV2	¥20,000	¥15,800
(PC-98)	クイックBASIC V4.5	¥20,000	¥15,800
(PC-98)	ターボC	¥29,800	¥24,300
(PC-98)	ターボパスカルV5.5	¥29,800	¥24,300
(MSX2)	MSX-C	¥19,800	¥16,500

NEC(PC-98、PC-88シリーズ)富士通(FM-TOWNS)シャープ(X68000)東芝(J-3100)用ソフト多種取り扱っております。お気軽に通販専用TELにてお問い合わせさい。

グラフィック

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	ロータスフリーランス R3.J	¥98,000	¥62,800
(PC-98)	花子 V2	¥58,000	¥42,800
(PC-88)	Z'S Staff Kid 98	¥28,000	¥22,800
(PC-88)	★アシストアート	¥ 9,700	¥ 7,500
(X68000)	★G 68K V2	¥22,000	¥16,800
(PC-98N)	Z'S Staff Pro 68K	¥58,000	¥42,800

通信

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	パーティー	¥24,000	¥19,500
(PC-98)	CCT-98 II	¥15,000	¥12,500
(PC-98)	★アシストコール	¥ 9,700	¥ 7,500
(PC-98)	★まいとーく V1.2	¥28,000	¥16,800
(X68000)	たーみのる2	¥17,800	¥14,500
(PC-98)	かたろう	¥38,000	¥30,500

OS

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	★MS.Dos ver3.3B	¥18,000	¥13,800
(MSX2)	MSX-DOS2	¥34,800	¥28,800

業務ソフト

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	弥生II	¥ 80,000	¥ 52,800
(PC-98)	TOP財務会計エキスパートA	¥ 98,000	¥ 64,800
(PC-98)	TOP財務会計エキスパートB	¥148,000	¥ 98,800
(PC-98)	TOP財務会計エキスパートC	¥198,000	¥132,000
(PC-98)	TOP仕入管理エキスパート	¥120,000	¥ 79,800
(PC-98)	TOP財売管理エキスパートA	¥120,000	¥ 79,800
(PC-98)	TOP販売管理エキスパートB	¥148,000	¥ 98,800
(PC-98)	TOP給与計算エキスパートA	¥148,000	¥ 98,800
(PC-98)	TOP給与計算エキスパートB	¥198,000	¥132,000
(PC-98)	TOP現金支給システム	¥ 98,000	¥ 64,800
(PC-98)	TOP社会保険計算	¥ 35,000	¥ 23,800

ユーティリティ・他

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	カンタンDry	¥ 18,000	¥ 13,800
(PC-98)	二郎の贈り物	¥ 12,800	¥ 10,500
(PC-98)	P子の贈り物	¥ 12,800	¥ 10,500
(PC-98)	松子の贈り物	¥ 9,800	¥ 8,100
(PC-98)	太郎の贈り物	¥ 9,800	¥ 8,100
(PC-98)	どーだす1.2.3	¥ 14,800	¥ 12,200
(PC-98)	龍太郎	¥ 15,000	¥ 12,300
(PC-98)	でくすとっぷVer.2.0	¥ 19,800	¥ 16,300
(PC-98)	でくすきっとVer.5.0	¥ 28,000	¥ 23,000
(PC-98)	ミュージ君	¥ 93,000	¥ 81,800
(PC-98)	ミュージ郎	¥158,000	¥138,000

アイ・ツーは愛₂♡♡です。

愛と真心で
赤字覚悟の大ご奉仕

■最新 News 新作コーナー

ゲームソフト

比べて下さい!! この価格、どこにも負けない大特価!!

商品名	機種	定価	税込販売価格
三国志II	PC-88、PC-98、MSX2	¥14,800	¥11,400
三国志II CD付	PC-88、PC-98、MSX2	¥17,200	¥13,200
大航海時代	PC-88	¥ 9,800	¥ 7,500
大航海時代 CD付	PC-88	¥ 12,200	¥ 9,500
ドラゴンスレイヤー	PC-88、PC-98	¥ 8,700	¥ 7,150
ワンダラーズフロムイース	X68000	¥ 8,700	¥ 7,150
ティルナノーグ	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,300
ブルトン・レイシナリオエディタ	PC-98	¥ 5,800	¥ 4,800
ウィザードリィ#5	PC-88、PC-98	¥12,800	¥10,500
石道	PC-88、PC-98	¥ 7,800	¥ 6,450
エメラルドドラゴン	X68000	¥ 9,800	¥ 8,100
HARAKIRI	PC-88	¥ 8,700	¥ 7,200
イース	X68000	¥ 9,800	¥ 8,200
バトル	PC-88VA、PC-98、X68000	¥12,800	¥10,500
トルネルズ＆トロールズ	PC-98、PC-88	¥ 9,800	¥ 8,200
遙かなるオーガスタ	PC-98、X68000	¥12,800	¥10,500
ダンジョンマスター	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,500
斬ユーティリティ	PC-98、X68000	¥ 4,800	¥ 4,000
グラナダ	X68000	¥ 8,800	¥ 7,250
インペリアルフォース	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,250
シュヴァルツシルト	X68000	¥12,800	¥10,500
戦略空軍	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,300
BURAI(上巻)	PC88、PC98、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,250
ナビ・チューン	PC-98、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,250
ラ・グーン	X68000	¥ 8,800	¥ 7,250
SDスナッチャー	MSX2	¥ 9,800	¥ 8,100
エフェラアンドジリオラ	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,250
エイトレイクスゴルフクラブ	PC-98	¥ 4,800	¥ 4,000
ポピュラス	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,100
ミムシティー	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,100
ロードス島戦記	MSX2	¥ 9,800	¥ 8,100
ファーサイドムーン	X68000	¥ 9,500	¥ 7,850
ルーンワース黒衣の貴公子	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,250
妖魔降臨	MSX2	¥ 7,800	¥ 6,450
天下統一	X68000	¥ 9,800	¥ 8,100

アイ・ツーがNo.1! 絶対損はさせません!

■PC-98

商品名	定価	税込販売価格
戦国群雄伝	¥ 9,800	¥ 7,500
水滸伝	¥ 9,800	¥ 7,500
維新の嵐	¥ 9,800	¥ 7,500
提督の決断	¥14,800	¥11,400
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,600
遊撃王II AIR COMBAT	¥ 8,800	¥ 7,250
天下統一	¥ 9,800	¥ 8,100
大戦略III	¥ 9,800	¥ 8,100
ワンダラーズフロムイース	¥ 8,700	¥ 6,900
斬	¥ 9,800	¥ 8,100
斬シナリオコレクション①	¥ 4,200	¥ 3,500
斬シナリオコレクション②	¥ 4,200	¥ 3,500
ブルトン・レイ	¥ 8,800	¥ 7,250
ブルトン・レイシナリオ集	¥ 4,800	¥ 4,000
ロードス島戦記	¥ 9,800	¥ 8,100
福神漬	¥ 3,800	¥ 3,150
ソーサリアン	¥ 9,800	¥ 7,500
雀皇登龍門	¥ 9,800	¥ 8,100
ラ・ヴァルー	¥ 8,800	¥ 7,250
アークスII	¥ 8,800	¥ 7,250
森田将棋II	¥10,000	¥ 8,250
キャンペーン版大戦略II	¥ 9,800	¥ 8,100
あーくしゅ	¥ 6,800	¥ 5,600
夢幻の心臓III	¥ 9,700	¥ 8,000
ルーンワース黒衣の貴公子	¥ 8,800	¥ 7,250
キャンペーン版大戦略II	¥ 8,800	¥ 7,250
ミスティーブルー	¥ 8,800	¥ 7,250

■PC-88

商品名	定価	税込販売価格
戦国群雄伝	¥ 9,800	¥ 7,500
水滸伝	¥ 9,800	¥ 7,500
維新の嵐	¥ 9,800	¥ 7,500
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,600
ワンダラーズフロムイース	¥ 8,700	¥ 6,900
ラ・ヴァルー	¥ 8,800	¥ 7,250
DUEL	¥ 8,700	¥ 7,200
ナビ・チューン	¥ 8,800	¥ 7,250

■X68000

商品名	定価	税込販売価格
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,600
森田将棋II	¥10,000	¥ 8,250
アフターバーナー(XE-1AT付)	¥30,800	¥25,300
ジェノサイド	¥ 8,800	¥ 7,250
モトス	¥ 7,800	¥ 6,450
アフターバーナー	¥ 9,200	¥ 7,600
戦国群雄伝	¥ 9,800	¥ 7,500
水滸伝	¥ 9,800	¥ 7,500
ナイトアームズ	¥ 9,700	¥ 8,000
メタルサイト	¥ 8,800	¥ 7,250
A-JAX	¥ 8,800	¥ 7,250
ヴァリスII	¥ 9,800	¥ 8,100
銀河英雄伝説	¥ 8,800	¥ 7,250
アークスII	¥ 8,800	¥ 8,100
斬	¥ 9,800	¥ 8,100
斬シナリオコレクション①	¥ 4,200	¥ 3,500
斬シナリオコレクション②	¥ 4,200	¥ 3,500
あーくしゅ	¥ 6,800	¥ 5,600

■MSX2

商品名	定価	税込販売価格
戦国群雄伝(DISK)	¥ 9,800	¥ 7,500
水滸伝(DISK)	¥ 9,800	¥ 7,500
維新の嵐(DISK)	¥ 9,800	¥ 7,500
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,600
ワンダラーズフロムイース	¥ 8,700	¥ 6,900
サーク	¥ 8,800	¥ 7,250
ルーンワース黒衣の貴公子	¥ 8,800	¥ 7,250
DOLL	¥ 7,800	¥ 6,450

■FM-TOWNS

商品名	定価	税込販売価格
ハビタット	¥ 6,800	¥ 5,600
ダンジョンマスター	¥ 8,800	¥ 7,250
スーパーオデッセイ	¥ 9,700	¥ 8,000
戦国群雄伝	¥11,800	¥ 9,800
遙かなるオーガスタ	¥12,800	¥10,500
テラTOWNS	¥32,000	¥26,800
G5	¥38,000	¥31,800
ASKA TOWNS	¥40,000	¥32,800
TOWNS UNET	¥18,000	¥14,800
ライザンバー	¥ 8,800	¥ 7,250
ターボアウトラン	¥ 9,800	¥ 8,100
GEDIT TOWNS	¥30,000	¥24,800
C-TRACE TOWNS	¥68,000	¥56,000
MUSIC PRO TOWNS	¥19,800	¥16,800
F-BASIC 386	¥25,000	¥20,800

■シャープX68000

- C.Compiler.Pro
- OS-9
- SOUND PRO
- MUSIC PRO
- New Print Shop PRO
- Communication PRO
- Human68K Ver.2.0
- CARD Pro
- CYber Note Pro
- Stationary Pro
- スーパーハングオン
- サンダーブレード

他、シャープのソフト何でも
大特価販売中
Tel.にてお問い合わせ下さい。

パソコンソフト必ず、どこよりも高く買い取ります。
なんでも、送って下さい。くわしくは、TELでお問い合わせ下さい。

超 特価コーナー (決算大放出!! お早目に…)

〈ゲームソフト〉	機種	定価	税込販売価格
あーくしゅ	PC-88	¥ 6,800	¥ 5,000
ファイヤーホーク	PC-88	¥ 7,800	¥ 5,200
やじうまペナントレース	X68000	¥ 7,800	¥ 6,000
南海の死闘	X68000	¥ 8,800	¥ 6,800
ファサイドムーン	PC-98	¥ 9,500	¥ 7,000
かわいさとみのなかよくしてね	PC-88	¥ 7,800	¥ 1,800
〈エディタ〉			
WINDEX98	PC-98	¥38,000	¥10,000
VZ editor	PC-98	¥ 9,800	¥ 7,500
〈データーベース〉			
NINJA3	PC-98	¥39,800	¥12,800
〈その他〉			
ラベル屋さん	PC-98	¥ 9,800	¥ 7,500

得々Set

MS.DOS v3.3B
(定価¥18,000)
＋
アシストシリーズ何でも
(定価¥9,700)

¥20,000(税込)
(定価¥27,700)

アイ・ツー通販なら送料も安い!! ゲームソフト2本までなら 送料500円

(但し……北海道および沖縄の方1,000円になります。
ゲームソフト3本以上、ビジネスソフトをご希望の方、および、離島の方はお問い合わせ下さい。)

キリトリセン

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
	送料			
		合計金額		

住所 〒	氏名 ☎( ) -	雑誌名 月号

- ●ご希望商品名、機種メディアを必ずお知らせ下さい。
- ●おつりのない様にお願いします。(おつりのある場合ご返金できないことをあらかじめご了承下さい。)
- ●未発売、在庫切のものは時間のかかる場合があります。

中古ソフト在庫量日本一リサ

中古ソフト 安く 売ります 高く 買います。

PC-9801 買取保証額

ソフト	買取保証額
アークスⅡ	¥3,000
あーくしゅ	¥2,000
アルバトロス2	¥3,000
石道	¥3,100
インペリアルフォース	¥3,000
エメラルドドラゴン	¥3,500
キャンペーン版大戦略Ⅱ	¥3,600
銀河英雄伝説	¥3,000
銀河英雄伝説P&S集	¥1,500
三国志Ⅱ	¥5,500
斬	¥3,600
斬シナリオ	¥1,500
斬シナリオ2	¥1,500
斬ユーティリィティ	¥1,800
水龍士Ⅱ	¥3,500
Zero	¥2,000
戦略空軍	¥3,300
大戦略Ⅲ	¥3,600
ダンジョンマスター	¥3,800
提督の決断	¥4,500
テトリス	¥2,500
ドラゴンスレイヤー	¥3,500
トンネルズ&トロールズ	¥3,500
ナビチューン	¥2,500
信長の野望戦国群雄伝	¥3,300
バトル	¥4,500
遙かなるオーガスタ	¥3,500
ビートバイス	¥2,800
ファーサイドムーン	¥3,000
ブライ上巻	¥3,600
ブルトンレイ	¥3,600
プロディア	¥2,800
星占いNEW銀河	¥3,000
ポピュラス	¥3,500
ロードス島戦記福神漬	¥1,500

(5HD版の価格を基準としました)

PC-8801 買取保証額

ソフト	買取保証額
アークスⅡ	¥2,800
あーくしゅ	¥2,000
ヴァリスⅡ	¥2,000
ウィザードリィ#5	¥4,000
エフェラ&ジリオラ	¥3,500
エメラルドドラゴン	¥3,000
The Enblem From Darkness	¥3,500
キャンペーン版大戦略Ⅱ	¥3,600
銀河英雄伝説+セット	¥3,500
刑事大打撃	¥2,500
三国志Ⅱ	¥4,200
シュヴァルツシルト	¥2,500
シュヴァルツシルトⅡ	¥3,000
ソーサリアン	¥2,000
大航海時代	¥4,000
ダンガイオー	¥3,000
ティルナノーグ	¥3,600
ディガンの魔石	¥2,000
テトリス	¥2,500
ドール	¥1,500
ドラゴンスレイヤーⅥ	¥2,500
トンネルズ&トロールズ	¥3,600
ナビチューン	¥2,000
信長の野望戦国群雄伝	¥2,800
HARAKIRI	¥3,500
バーミリオン	¥2,500
バトル(VA)	¥3,500
ヒーローオブランス	¥2,000
プラジェーター	¥2,000
ブライ上巻	¥2,600
プールofレイディアンス	¥2,500
ミスティーブルー	¥2,500
夢幻の心臓Ⅲ	¥3,000
ルーンワース	¥3,300
ロードス島戦記福神漬	¥1,500

(5D版の価格を基準としました)

X68000 買取保証額

ソフト	買取保証額
アークスⅡ	¥3,000
あーくしゅ	¥2,000
A-JAX	¥2,600
イース	¥2,000
ウイングス	¥2,600
ヴァリスⅡ	¥3,200
エメラルドドラゴン	¥4,000
銀河英雄伝説	¥3,000
グラナダ	¥3,500
サンダーブレード	¥3,000
斬	¥4,200
斬シナリオ	¥1,500
斬シナリオ2	¥1,500
斬ユーティリィティ	¥1,800
ジェノサイド	¥2,600
シャッフルパックカフェ	¥2,500
シュヴァルツシルト	¥4,000
水滸伝	¥3,000
スターコマンド	¥3,500
スーパーハングオン	¥3,300
ダンジョンマスター	¥3,500
テトリス	¥2,500
天下統一	¥3,500
トンネルズ&トロールズ	¥3,500
ナイトアームズ	¥3,000
信長の野望戦国群雄伝	¥3,500
バトル	¥4,500
バトルチェス	¥2,500
プロディア	¥3,000
ポピュラス	¥3,500
メタルサイト	¥3,000
ラグーン	¥3,500
レナム	¥3,000
ロードス島戦記	¥3,000
ワンダラーズfromイース	¥3,000

MSX/2/2+ 買取保証額

ソフト	買取保証額
アークスⅡ	¥3,000
あーくしゅ	¥2,000
アルバトロス2	¥3,000
石道	¥2,500
維新の嵐	¥3,000
SDスナッチャー	¥3,000
ガンシップ	¥2,500
銀河英雄伝説+セット	¥3,000
クォース	¥2,500
グラフサウルス	¥2,000
激突ペナントレース2	¥2,000
サウルスランチ	¥2,000
サーク	¥3,000
三国志Ⅱ	¥5,000
紫禁城	¥2,000
上海2	¥2,500
シュヴァルツシルト	¥2,500
シュヴァルツシルトⅡ	¥3,000
シンセサウルスVER2.0	¥2,000
スペースマンボウ	¥2,600
ディオス	¥2,000
ディスクステーション	¥ 600
テトリス	¥2,500
トンネルズ&トロールズ	¥3,500
ドール	¥1,500
ナビチューン	¥2,500
ファイナルファンタジー	¥3,000
ブライ上巻	¥3,000
ルーンワース	¥3,000
ラヴァルー	¥2,500
レナム	¥2,000
ロードス島戦記	¥2,500
ロボクラッシュ	¥2,500
ワークスグラフサウルス	¥2,000
ワンダラーズfromイース	¥2,500

アダルト 買取保証額

ソフト	買取保証額
あぶないてんぐ伝説(98,88)	¥2,000
アリスたちの午後1-3(98,88,68)	¥1,500
イミテーションは愛せない(98,88)	¥1,800
カオスエンジェルズ(98,88)	¥2,000
ガールズパラダイス(98,88,MSX)	¥1,800
気分はぱすてるたっち(98,88,68)	¥1,800
きゃんきゃんバニー2(98,88)	¥2,500
グラムキャッツ(98,88)	¥2,000
クリスタルドリームⅡ(98,88)	¥2,500
クレセントムーンがぁる(98,88)	¥2,000
ごくらく天国(88)	¥2,000
スロープ(98,88)	¥2,000
デザート(98,88)	¥1,800
天使たちの午後Ⅱ番外編(98,88)	¥2,500
ときめきセシール(98,88,MSX)	¥2,000
トップをねらえ(98,88)	¥2,500
ドラゴンナイト(98,88)	¥2,000
トワイライトゾーンⅣ(98)	¥2,500
ハイウェイバスター(98,88)	¥2,000
晴れのち大さわぎ(98,88)	¥1,800
ピュア(98,88)	¥2,000
ぴんきいぽんきぃ1-3(98,88,MSX)	¥1,800
フォクシー(98,88)	¥2,000
フェリス(98,88)	¥2,000
プリンセスはストリートガール(98,88)	¥2,000
ブルームーンストーリー(98,88)	¥1,800
ベロンチョ身体検査(98,88)	¥2,000
ポッキー(98,88,68,MSX)	¥1,800
ライム(98)	¥1,800
楽園の招待状(98,88)	¥2,000
ランス(98,88)	¥2,000
ランスⅡ(98,88)	¥2,500
RUN RUN狂走曲(98,88)	¥1,800
リヴィード(98,88,68)	¥2,000
リップスティックADV2(98,88)	¥2,000

アイ・ツー ソフト買取保証

6月7日までの間に、ソフトをアイ・ツーに送ってもらえば、必ずリストにある買取価格で買い取らせてもらいます。(最低保証額なのでもっと高くなるかもしれないよ!)
マニュアル、ディスク等に欠損、破損のあるもの以外ならすべて、リストどおりの金額で買取ります。

ここにのっていないソフトも高く買っているのでなんでも送って下さい。



ソフト超特急買い取りコーナー

- 発売後15日以内の新作ソフトをアイ・ツーで売ると、アイ・ツー買取り価格(通常の)に、スーパーエクスプレス料金1,000円をプラスして、買い取ります。
  たとえば、1月1日に発売されたソフトなら1月15日までの間ならスーパーエクスプレス料金がつきます。
- 郵便や宅急便で送ってもらう場合は最終日の消印があれば、スーパーエクスプレス価格になります。
- 定価が5,000円以下のソフトにはスーパーエクスプレス料金がつきません。(特別指定ソフトを除く)

あなたは損をしている!?

キミのハードをアイ・ツーの店頭に展示してみよう!!

たとえば……)

パソコンやディスプレイなどを下取店などで買いとってもらったことがある人は、売った金額の?倍で自分のハードが値付けされて店内におかれているのを見つけたことがあるはずです。

- 他の下取店 ➡ 4万円で下取り ➡ 10万円で販売 ➡ 手元に4万円が残る

ところがアイ・ツーシステムだと……

こんなにちがう!

- アイ・ツーの場合 ➡ 自分の売りたい金額で展示 ➡ 10万円で販売 ➡ 10万円ー(アイ・ツーマネジメント料)=8万円が手元に残る。
  (価格によって変わります)

使わなくなったハードをキミの売りたい値段をつけて、アイ・ツーの店内スペースに展示してみませんか?
まずは、お近くのアイ・ツー中古窓口までTEL下さい。係員がくわしくご説明します。

お気軽にどんどんかけてやって下さい。

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

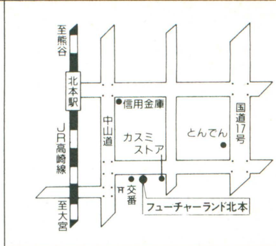
大阪店/〒542 大阪市中央区難波千日前15-18
☎06-632-0012(代)
東京店/〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F
☎03-258-1198(代)

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

FUTURE LAND

(有)明光電気商会 フューチャーランド北本
〒364 埼玉県北本市本宿2－40

TEL0485(91)2199 FAX0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●



NECストア

● お申し込み方法 ●

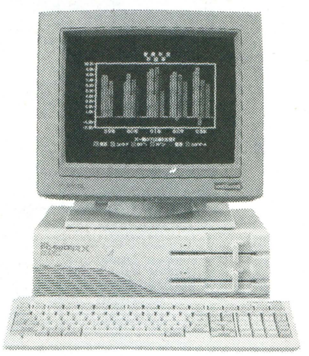
▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

■現金一括の場合
お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。(埼玉銀行北本支店 普通No.123744有明光電気商会)

■クレジットの場合
お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

NEC PC-9800シリーズ PC-9801RX21

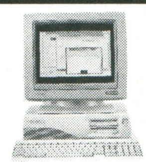
PC-9801 RX21



●PC-9801RX21 ………¥338,000
●PC-KD853N(0.31㎜) ………¥118,000
●PC-PR201G ………¥158,000
標準価格計 ~~¥614,000~~➡
ご提供価格計¥413,000
フロッピーディスク1箱＋プリンター用紙サービス
クレジット(消費税込みの価格)

24回	1回目 ¥21,260	2～24回 ¥20,900
36回	1回目 ¥17,991	2～36回 ¥14,800
60回	1回目 ¥13,573	2～60回 ¥9,900

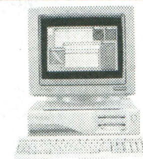
NEC PC-9801EX2



●高速かつ大容量の3.5インチ16ビットマシン
●PC-9801EX2 ¥348.000
●PC-KD853N(0.31㎜)
標準価格計¥466,000円
ご提供価格 ~~323,000円~~

24回	1回目 17.674	2～24回 16,300
36回	1回目 13,189	2～36回 11,600
60回	1回目 13,129	2～60回 7,700

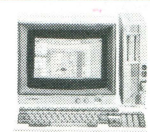
NEC PC-9801ES2



●3.5インチFDD搭載32ビット機
●PC-9801ES2 ¥448,000
●PC-KD853N(0.31㎜) 118,000円
標準価格計566,000円
ご提供価格 ~~389,000円~~

24回	1回目 21.991	2～24回 19.600
36回	1回目 14,844	2～36回 14.000
60回	1回目 14,241	2～60回 9.300

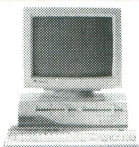
NEC PC-9801UV11



●PC-9801UV11 ¥265,000
●PC-KD854N(ドットピッチ0.39㎜) ¥84,800
標準価格計 ~~¥349,800~~
ご提供価格計249,000円

24回	1回目 12.835	2～24回 12,600
36回	1回目 11,652	2～36回 8,900
60回	1回目 6,340	2～60回 6,000

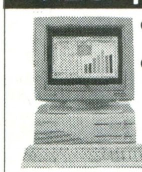
NEC PC-98DO



●PC-98DO ¥298,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥382,800円~~
ご提供価格計273,000円

24回	1回目 14,404	2～24回 13.800
36回	1回目 11,299	2～36回 9.800
60回	1回目 11,572	2～60回 6.500

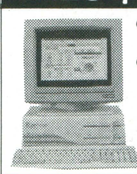
NEC PC-9801RA21



●PC-9801RA21 ¥498,000
●PC-KD853N(0.31㎜) ¥118,000
標準価格計 ~~¥616,000~~
ご提供価格計429,000円

24回	1回目 22.307	2～24回 21.700
36回	1回目 17.756	2～36回 15.400
60回	1回目 13,127	2～60回 10,300

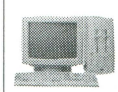
NEC PC-9801RS21



●PC-9801RS21 ¥398,000
●PC-KD853N(0.31㎜) ¥118,000
標準価格計 ~~¥516,000~~
ご提供価格計354,000円

24回	1回目 18.552	2～24回 17.900
36回	1回目 14.921	2～36回 12.700
60回	1回目 10.791	2～60回 8.500

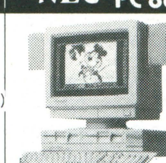
NEC PC-8801MC model2



●88＋CD-ROMで楽しさケタ違い
●PC-8801MC model2 ¥199,000
●PC-KD862S(ステレオアンプ内蔵) ¥99,800
標準価格計 ~~¥298,000~~
ご提供価格計222,000円

24回	1回目 12,219	2～24回 11,200
36回	1回目 8,112	2～36回 8,000
60回	1回目 8.567	2～60回 5.300

NEC PC-8801MA2



●PC-8801MA2 ¥168,000
●PC-KD862S ¥99,800
標準価格計 ~~267,800円~~
ご提供価格計199,000円

24回	1回目 11.865	2～24回 10,000
36回	1回目 9.762	2～36回 7.100
60回	1回目 10,683	2～60回 4,700

NEC PC-9801LS2



●高速処理32ビットCPU80386(16MHz)を搭載
●プラズマディスプレー(15段調表示可)
●PC-9801LS2 ~~¥628,000~~
ご提供価格 460,000円

24回	1回目 25.484	2～24回 23,200
36回	1回目 19.488	2～36回 16.500
60回	1回目 16.689	2～60回 11,000

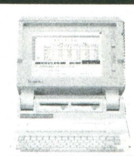
NEC PC-9800シリーズ PC-9801n



●大きさ A4ファイルサイズ
●小型・軽量(重さ2.7kg)
●CPUにはV30を搭載(10MHz・メモリアクセスノーウェスト)
●ユーザーズメモリ640Kバイトを標準装備
●豊富な98ソフトが使えるフットワーク抜群のノートパソコン
●PC-9801n
標準価格 ~~¥248,000~~
ご提供価格計199,000円

24回	1回目 11.865	2～24回 10.000
36回	1回目 9.762	2～36回 7,100
60回	1回目 10,683	2～60回 4,700

NEC PC-9801T model W2

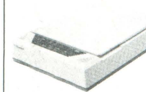


●最新CPU386X(20MHz)を採用
●拡張性にも優れた32ビットパワーラップトップ98
●PC-9801Tmodel W2
標準価格 ~~¥548,000~~
ご提供価格 ¥408.000円

24回	1回目 22.083	2～24回 20.600
36回	1回目 15.002	2～36回 14.700
60回	1回目 12.237	2～60回 9,800

NEC PC-IN502

パーソナルイメージスキャナ
●A4サイズまでの原稿が読み取り可能



標準価格 ~~¥99,800~~
ご提供価格66,000円

12回	1回目 7,258	2～12回 6.200
24回	1回目 4,316	2～24回 3,300

おかげさまで
開店7周年
記念大特価!
キャンペーン期間中!!

今がお買得です!

プリンター

NM-4150(NEC)	¥245,000→178,000円
PC-PR150H(NEC)	¥ 84,800→ 68,000円
PC-PR150V(NEC)	¥ 99,000→ 77,000円
PC-PR201B(NEC)	¥ 99,500→ 76,000円
PC-PR201G(NEC)	¥158,000→104,000円
PC-PR201J(NEC)	¥216,000→158,000円
PC-PR201X(NEC)	¥275,000→199,000円
VP-2000PC(エプソン)	¥158,000→123,000円

フロッピーディスク・ハードディスク

FDC-55M(アクセル・5"1ドライブ)	¥ 58,000→ 4,1000円
FDC-56M(アクセル・5"2ドライブ)	¥ 85,000→ 54,000円
FDC-355(アクセル・3.5"1ドライブ)	¥ 58,000→ 36,000円
FDC-356(アクセル・3.5"2ドライブ)	¥ 85,000→ 49,000円
FDC-57(アクセル・5"オート1ドライブ)	¥ 68,000→ 49,000円
FDC-58(アクセル・5"オート2ドライブ)	¥ 98,000→ 66,000円
FDC-357(アクセル・3.5"オート1ドライブ)	¥ 68,000→ 48,000円
FDC-358(アクセル・3.5"オート2ドライブ)	¥ 98,000→ 65,000円
SR-20(ICM・20メガHDD)	¥ 98,000→ 79,000円
SR-40(ICM・40メガHDD)	¥118,000→ 93,000円
SR-80(ICM・80メガHDD)	¥198,000→150,000円
AHD-1040-1(アクセル・内蔵40メガHDD)	¥148,000→ 89,000円

ソフト

一太郎Ver4.3	¥ 58,000→ 44,000円
花子Ver2.0	¥ 58,000→ 44,000円
一太郎dash	¥ 39,000→ 32,000円
P1EXEplus	¥ 58,000→ 43,000円
マルチプランVer4.1	¥ 68,000→ 53,000円
マイクロソフト エクセル	¥ 98,000→ 75,000円
ロータス1-2-3	¥ 98,000→ 76,000円
THE CARD3	¥ 48,000→ 38,000円
忍者3PRO	¥ 42,000→ 35,000円
忍者3NOTE	¥ 32,000→ 27,000円
桐	¥ 98,000→ 75,000円
Quick BASIC Ver4.5	¥ 20,000→ 17,000円
Quick C Ver2.0	¥ 20,000→ 17,000円

その他

TN-98E(400カウントバスマウス)	¥ 9,800→ 5,800円
SR-007(縦型ラック、サンクサプライ)	¥ 24,500→ 16,800円
PC-IN503II(NEC・イメージスキャナー)	¥165,000→129,000円
サウンドミュージシャン(SNE・FM音源ボード)	¥ 25,000→ 19,800円
サウンドオーケストラ(SNE・FM音源ボード)	¥ 29,800→ 21,800円
文豪mini7R(NEC・ワ--プロ)	¥198,000→145,000円
文豪mini5RD(NEC・ワープロ)	¥188,000→139,000円
サウンドオーケストラV(SNE・FM音源ボード)	¥ 35,000→ 29,800円
SC-2C(Needs・プリンター切替器)	¥ 7,500→ 6,000円
SC-232(Needs・RS232C切替器)	¥ 7,500→ 6,000円
EMJ2000mkIII(メルコ・2メガEMSボード)	¥ 44,800→ 35,800円
5"2HD生ディスケット30枚(N/B送料込)	→ 3,200円
5"2HD生ディスケット30枚(フジ・送料込)	→ 4,400円
3.5"2HD生ディスケット20枚(N/B・送料込)	→ 7,600円
3.5"2DD生ディスケット20枚(SONY・送料込)	→ 4,600円

●アフターケア完全保証 ●全国無料配送 ●ビジネスソフト特価販売中 ●営業時間 AM10:00～PM8:00
ご提供価格には消費税3%は含まれておりません。契約時別途3%お支払いいただきます。(注意)ただし広告掲載商品のクレジット価格については3%込みの値段で計算しております。

パソコン・ゲームが作れる本

X1プログラム大全集 III



X1シリーズ用ソフト
68本一挙掲載!

同シリーズのプログラム大全集第3弾
大好評発売中!

定価1,550円
(本体1,505円)

特別掲載

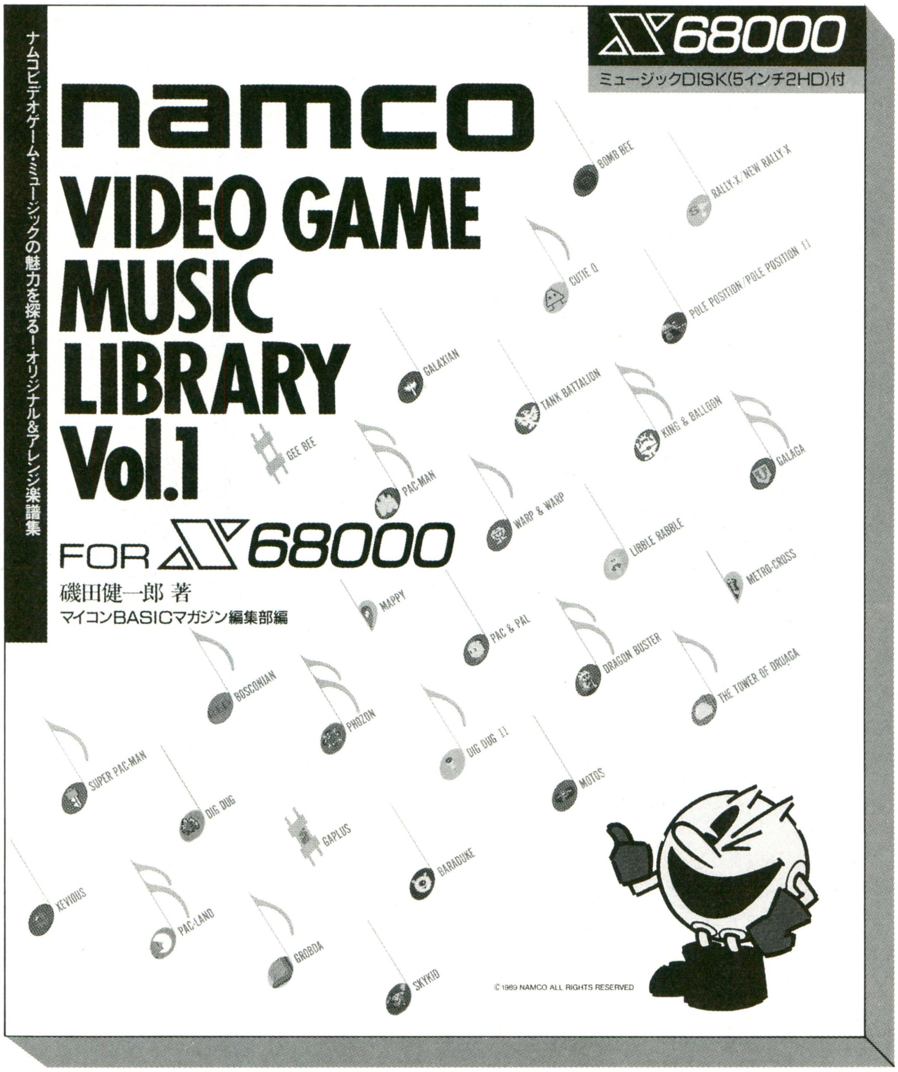
- X1/turboシリーズの歴史/現行周辺機器カタログ
- X1/turboシリーズ活用法

パソコン通信で仲間を増やそう/ワープロだって楽しいぞ
X1でアートしよう/X1であなたも ミュージシャン

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

ナムコビデオゲーム・ミュージックライブラリーVol.1 For X68000

ナムコ・ミュージックの魅力を探る！
オリジナル&アレンジ解説・楽譜集



FM音源を駆使したミュージックDISK付き！

AB判変型240頁　定価5,300円(本体5,146円)

多くのゲームファンをとりこにしてきたナムコゲーム。その魅力は，ゲーム・アイデアやコンセプトはもちろんのこと，ゲーム・ミュージックにおいても随所にナムコらしさがあふれているからでしょう。このナムコゲーム・ミュージックの解説・楽譜集とX68000用ミュージックDISK(5インチ2HD)の二つのメディアをパッケージしました。

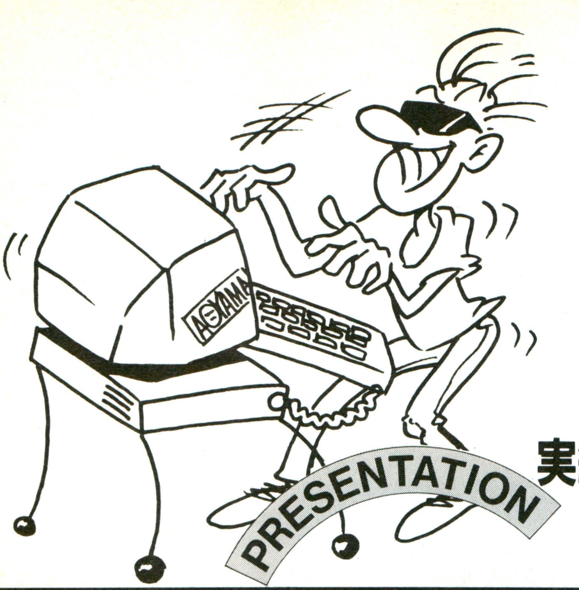
第一弾の掲載・収録曲は、ボムビー(1979年発売)からスカイキッド(1985年発売)までの全30タイトル。このオリジナル曲の完全楽譜を掲載するとともに，音楽的な観点から解説を加えました。さらにオリジナルのイメージを生かしたアレンジ方法とその楽譜も20曲を掲載。

また，これらオリジナル，アレンジ曲ともDEMPAサウンド・スタッフの手により，一枚のフロッピーディスクの中にミュージック・プログラムとして収録しました。マウスをクリックすると，なつかしいタイトル・ロゴをバックに流れる洗練されたナムコ・サウンド。

この一冊でナムコ・ミュージックの，さらに新しい一面を見ることができるでしょう。

X1版も発売中!!　定価4,900円(本体4,757円)

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03(445)6111



ワールド イン アオヤマにおまかせください。

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

実績のメンテナンス／完全バックアップシステム

最新のフリーオーダーシステム。

各アイテムゾーンからご希望の商品をお選び下さい。過去の豊富な販売実績をもとに、厳選した商品群からビジネスに、ホビーに、プライベートにと、用途に合わせて設定致します。もちろん、当社オリジナルコースのお申込みも大歓迎。セットを組めばずっとお得になります。

全店統一のサービス／見て、触れて、納得。

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスのひとつと思っております。ズラリ勢揃いしたハード＆ソフトの中から、ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

業界一番のスーパー金利クレジットで…。

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。社会人のお客様だけでなく、大学生のお客様からキャンパスクレジットをご利用いただけます。少しでも審査をかんたんに…。ロータスクレジットはワールド イン アオヤマのオリジナルプランニングにより、業界一のスーパー超低金利手数料が実現したものです。もちろんボーナス一括、または二括のお申し込みもOKです。 ※キャンパスクレジットの場合、金額に上限があります。

ゆっくり、お支払いは8ヵ月先からでもOK。

今すぐ商品は欲しいのだけれども…。その様なお客様のお支払いプランに合わせて、最長8ヶ月先からのお支払いが可能です。

グーンとお得な下取りシステム。

今お持ちの機種を高額下取り。わずかな予算でシステムアップ。差額はクレジットでもOKです。

アフターサポートも電話1本で。

もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。

※一部出張出来ないメーカー商品もございます。

CLUB246"会員専用ダイアルシステム。

お客様とのふれあいを大切にするために、会員の方のみの専用ダイアルを設けています。次回のご購入を一層スムーズにするために会員価格にての販売、下取りを行なっています。一人でも多くのお客様にご利用していただきたいサービスです。

もしも初期不良があったら…最長の1ヵ月間。

万一の初期不良の場合にも、バックアップは万全です。お買い上げ1ヵ月以内でしたら新品と交換致します。1週間以内の不良の場合、こちらからお荷物を引き取りにお伺い致します。また初期不良交換システムは、1ヵ月間を実施しており、いざと言う時のアオヤマです。※ソフト及び中古商品に関しましては1ヵ月サービスは実施しておりません。

全商品一年間の総合保険付。

ワールド イン アオヤマは東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。商品が、火災・落雷・爆発・破損・盗難・水漏れ等のような損害を受けた場合には保険金が支払われます。これは業界で唯一のもの、ぜひご利用下さい。

SHOP INFORMATION

北海道文化放送 ニュース最終版 フジテレビ系 テレビ北海道 テレビ東京系 FM福岡 CM放送中

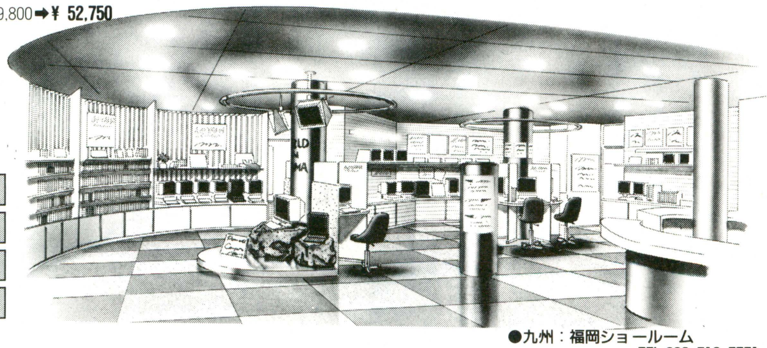
北海道受注センター お電話ご注文(11:00～21:00) 011-251-6771

福岡受注センター お電話ご注文(11:00～19:30) 092-672-7771

ご招待！
富士通 電脳遊園地 in 札幌
旭川店からは無料送迎
バス「TOWNS号」が走る！
帯広地区の皆様もJR帯広駅より
「TOWNS号」が出発！ ぜひ御予約ください。
たのしい企画や特典が盛りだくさん
5月26日(土)・27日(日)は
電脳遊園地へGO!!
お問い合せ先
札幌 011-251-1777
旭川 0166-25-7771

今月の全店統一価格

NEC	PC-9801 RS21	定価￥398,000➡￥268,000
NEC	PC-TV354	定価￥110,000➡￥ 69,800
EPSON	GT1000	定価￥ 79,800➡￥ 52,750

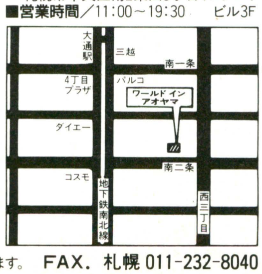


旭川店 0166-25-7771
札幌店 011-251-1777
池袋店 03-989-1123
福岡店 092-716-7771

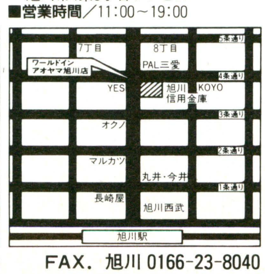
■5月の休み／10日(木)、17日(木)、24日(木)、31日(木)
■6月の休み／7日(木)、14日(木)、21日(木)、28日(木)



●北海道：札幌店 TEL.011-251-1777
札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギビル3F
■営業時間／11:00～19:30



●北海道：旭川店 TEL.0166-25-7771
旭川市4条8丁目ツジビル
■営業時間／11:00～19:00



●東京：池袋店・USED店
豊島区東池袋1-28-6 東急ハンズ隣
■営業時間／11:00～19:00



●九州：福岡ショールーム
TEL.092-716-7771
福岡市中央区赤坂1-11-13 赤坂ウイングビル4F ●地下鉄赤坂駅下車1分
■営業時間／11:00～19:30



FAXでの御注文、お問い合せも承っております。 FAX. 札幌 011-232-8040 FAX. 旭川 0166-23-8040 FAX. 東京 03-985-5221 FAX. 福岡 092-712-0310

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

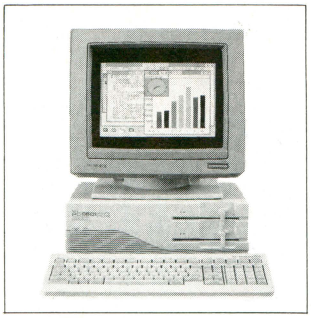
東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170
福岡ショールーム 福岡市中央区赤坂1-11-13 〒810

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801RX21 RS21 RA21

NEC

新製品 information ★ PC-9801N〔98ノート〕 定価￥248,000 ★ PC-9801RX21 定価￥338,000 ★ PC-9801RX51 定価￥508,000 ★ PC-9801RS21 定価￥398,000 ★ PC-9801RA21 定価￥498,000



RXお好みのワープロをつけてベーシックセット
PC-9801RX21 Aコース

PC-9801RX21〔本体〕……¥338,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕……¥ 84,800
VP-1350pc〔136桁24シリアルプリンター〕……¥ 96,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕……¥ 17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800

合計 ￥543,400 ➡ ¥365,000

￥3,700×60回	㋭￥25,000×10回 ㊍なし
￥8,600×54回	㋭なし ㊍なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RXオシャレなパソコン通信セット
PC-9801RX21 Bコース

PC-9801RX21〔本体〕……¥338,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕……¥ 74,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕……¥ 17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800
MD24FP4〔2400bps超薄型モデム〕……¥ 39,800
BEE TERM〔ファイル管理通信ソフト〕……¥ 18,000

合計 ￥494,400 ➡ ¥338,000

￥5,000×42回	㋭ ￥30,000×7回 ㊍なし
￥8,800×48回	㋭ なし ㊍なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RX EMSフル活用セット
PC-9801RX21 Cコース

PC-9801RX21〔本体〕……¥338,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕……¥ 74,800
PC-PR201J〔136桁シリアルプリンター〕……¥215,000
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕……¥ 17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800
PC-34H2M〔EMS2M増設ラム〕……¥ 59,000
IOS-10Ⅱ〔EMSソフト〕……¥ 8,000
1-2-3R2, 1J PLUS〔表計算の決定版〕……¥ 98,000
一太郎ver 4.3〔ご存知一太郎最新版〕……¥ 58,000

合計 ￥874,600 ➡ ¥613,000

￥9,100×60回	㋭￥25,000 ㊍なし
￥9,700×42回	㋭￥50,000×7回 ㊍なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RX HOTなゲームで熱くなれセット
PC-9801RX21 Dコース

PC-9801RX21〔本体〕……¥338,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕……¥ 84,800
TN-F1〔サウンドボード〕……¥ 18,000
PCマウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800
大戦略Ⅲ〔シミュレーションの決定版〕……¥ 9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕……¥ 9,800
遥かなるオーガスタ〔ポリシスによるリアル3Dゴルフ〕……¥ 12,800

合計 ￥480,000 ➡ ¥324,900

￥4,300×48回	㋭￥25,000×8回 ㊍なし
￥7,100×60回	㋭なし ㊍なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RS 図形ワープロバッチリセット
PC-9801RS21 Aコース

PC-9801RS21〔本体〕……¥398,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕……¥ 74,800
AP-850PC〔48熱転写カラー〕……¥ 96,800
PC-マウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800
一太郎ver4.3〔ご存知一太郎最新版〕……¥ 58,000
花子ver2.0〔図形処理おまかせ〕……¥ 58,000
MEMORY-PRO386〔仮想EMS設定ソフト〕……¥ 10,000

合計 ￥702,400 ➡ ¥498,000

￥ 8,300×36回	㋭￥50,000×6回 ㊍なし
￥10,800×60回	㋭なし ㊍なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RS オシャレな通信セット
PC-9801RS21 Bコース

PC-9801RS21〔本体〕……¥398,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕……¥ 74,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕……¥ 17,000
PC-マウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800
MD24FP4〔200bps超薄型モデム〕……¥ 39,800
BEE TERM〔ファイル管理通信ソフト〕……¥ 18,000

合計 ￥554,400 ➡ ¥392,000

￥ 5,200×60回	㋭￥20,000×10回 ㊍なし
￥13,200×36回	㋭なし ㊍なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RAパーフェクトシステムセット
PC-9801RA21 Aコース

PC-9801RA21〔本体〕……¥498,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕……¥ 74,800
TRUST80S〔超高速HDD〕……¥198,000
IO-735X〔カラーイメージジェット〕……¥248,000
GT-1000〔スキャナー、ケーブル付〕……¥ 87,300
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕……¥ 17,000
MEMORY-PRO386〔仮想EMS設定ソフト〕……¥ 10,000
一太郎ver4.3〔ご存知一太郎最新版〕……¥ 58,000
花子ver2.0〔図形処理おまかせ〕……¥ 58,000
THE CARD 3〔人気のカード型DB〕……¥ 48,000
PCマウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800

合計 ￥1,303,900 ➡ ¥968,000

￥12,500×60回	㋭￥50,000×10回 ㊍なし
￥20,000×42回	㋭￥50,000× 7回 ㊍なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-9801／PC-286ソフト&周辺機器

PC-9801-26K	NEC製サウンドボード	￥ 25,000 ➡ ¥ 19,900
TN-F3	NEC完全コンパチサウンドボード	￥ 18,000 ➡ ¥ 14,800
PC-9872R	NEC製マウス	￥ 10,000 ➡ ¥ 8,500
NT-98マウス	マウス	￥ 6,800 ➡ ¥ 3,600
LGA-91	ビデオ入力用ボード	￥ 24,800 ➡ ¥ 19,800
EMJ-2000mk Ⅲ	EMS/プロテクト/ハイレゾ対応ソフト付	￥ 44,800 ➡ 現金特価
PIO-PC34H/2MA	EMS/プロテクト/ハイレゾ対応ボード	￥ 40,000 ➡ 現金特価
MEMORY-PRO386	仮想EMS設定ソフト	￥ 10,000 ➡ ¥ 8,000
EX301 〔CRC〕	3.5インチシングルドライブ	￥ 39,800 ➡ ¥ 25,800
EX501 〔CRC〕	5インチシングルドライブ	￥ 39,800 ➡ ¥ 25,800
GT-6000	A4版フルカラーイメージスキャナ	￥178,000 ➡ 現金特価
GT-1000	GF300V準拠カラースキャナ	￥ 79,800 ➡ ¥ 55,000
PC-PR101TL3	10インチカラー熱転写プリンター	￥ 69,800 ➡ 現金特価
AP-850PC	48ドットカラー熱転写プリンター	￥ 94,800 ➡ 現金特価
VP-2050PC	漢字110字/秒15インチカラープリンター	￥158,000 ➡ 現金特価
BJ-130J	15インチバブルジェットプリンター	￥198,000 ➡ ¥137,000
CE-256 〔メルコ製〕	パーソナルユースプリンタバッファ256kb	￥ 39,800 ➡ 現金特価
エコロジーⅡ	フロッピー/HDDファイル管理ユーティリティ	￥ 28,000 ➡ 現金特価
ノストラダムス	不連続ファイル再配置ユーティリティ	￥ 28,000 ➡ 現金特価
WD-40LTD	40MB 28msec SCSIインターフェイス付	￥135,000 ➡ 現金特価
PD-100S 〔SCSI〕	100MB HDD 12msec 286/98対応	￥198,000 ➡ 現金特価
LIHC-40JR	拡張スロット内蔵 40MB HDDロジテック	￥112,000 ➡ 現金特価
SR-40	40MB HDD ICM 286/98対応	￥118,000 ➡ 現金特価
SR-80	80MB HDD ICM 286/98対応	￥198,000 ➡ ¥145,000
MD-1200A Ⅲ	1200bps オムロン	￥ 24,800 ➡ ¥ 15,200
SR-240AT	2400bps モデム・エプソン	￥ 59,800 ➡ ¥ 29,800
MD-12FS	1200bps モデム オムロン	￥ 21,000 ➡ ¥ 15,800
Dyna Book J3100SS 〔本体〕		￥198,000 ➡ ¥189,000
本体を御購入のお客様20名様に限り一太郎dash 〔一太郎最新バージョン〕 ￥39,000を販売価格¥9,000にて御奉仕させて頂きます。		
セット販売価格 （J3100SS＋一太郎dash）		¥198,000

ワープロソフト		データベース		ミュージック・通信/他	
PIEXE	￥48,000 ➡ ¥34,500	VP.プランナー	￥36,000 ➡ ¥28,800	COM ON MUSIC	￥38,000 ➡ 現金特価
一太郎dash	￥39,000 ➡ 現金特価	n松	￥38,000 ➡ 現金特価	ミュージくん	￥98,000 ➡ ¥75,000
一太郎V4.2	￥58,000 ➡ 現金特価	THE CARD 3	￥48,000 ➡ 現金特価	まいとーく	￥28,000 ➡ 現金特価
アシストワード	￥ 9,700 ➡ 現金特価	Lotus1-2-3R2.2J	￥98,000 ➡ 現金特価	PARTY	￥24,000 ➡ 現金特価
CANDY 4	￥58,000 ➡ 現金特価	Let'sアイリス30	￥42,000 ➡ ¥31,500	日本語MS-DOS	￥18,000 ➡ 現金特価

上記商品は、クレジット・代金引換システム共に取り扱っております。くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

PC-286

EPSON

新製品 information ★PC-286NOTE 定価￥458,000 ★ PC-286LF 定価￥388,000 ★PC-386LS 定価￥538,000 ★ PC-386V 定価￥498,000★PC-286UX 定価￥268,000

286 標準ワープロ・データベースセット
PC-286VF 新Eコース

PC-286VF STD〔本体〕……¥298,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレーチルド付〕……¥ 74,800
PCM31〔EPSON MS-DOS Ver4.1〕……¥ 18,000
AP-550EXPC〔24熱転写カラー〕……¥ 64,800
アシストカルク〔ロータスライクな表計算ソフト〕……¥ 9,700
アシストワード〔低価格ワープロソフト〕……¥ 9,700
PCマウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800

合計 ￥481,800 ➡ ¥287,400

￥ 4,900×60回	㋭￥10,000×10回 ㊍なし
￥10,200×36回	㋭なし ㊍なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

286 EMSフル活用セット
PC-286VF 新Fコース

PC-286VF STD〔本体〕……¥298,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレーチルド付〕¥ 74,800
VP-1350PC〔136桁シリアルプリンター〕……¥ 96,800
PCM31〔EPSON MS-DOS Ver4.1〕……¥ 18,000
PC-34H2M〔EMS2M増設ラム〕……¥ 59,000
IOS-10Ⅱ〔EMSソフト〕……¥ 8,000
アシストカルク〔ロータスライクな表計算ソフト〕¥ 9,700
アシストワード〔低価格ワープロソフト〕……¥ 9,700
PCマウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800

合計 ￥580,800 ➡ ¥359,800

￥ 5,400×48回	㋭￥25,000×8回 ㊍なし
￥12,300×36回	㋭なし ㊍なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

286 オシャレなパソコン通信セット
PC-286VF 新Cコース

PC-286VF STD〔本体〕……¥298,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕……¥ 84,800
PCM31〔EPSON MS-DOS Ver4.1〕……¥ 18,000
PCマウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800
MD24FP4〔2400bps超薄型モデム〕……¥ 39,800
BEE TERM〔ファイル管理通信ソフト〕……¥ 18,000

合計 ￥465,400 ➡ ¥275,900

￥3,600×48回	㋭￥22,000×8回 ㊍なし
￥9,300×24回	㋭￥26,000×4回 ㊍なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

286 HOTなゲームで熱くなれセット
PC-286VF Dコース

PC-286VF STD〔本体〕……¥298,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕……¥ 84,800
TN-F1〔FM音源ボード〕……¥ 18,000
大戦略Ⅲ〔シミュレーションの決定版〕……¥ 9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕……¥ 9,800
遥かなるオーガスタ〔ポリシスによるリアル3Dゴルフ〕……¥ 12,800
PCマウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800

合計 ￥440,000 ➡ ¥256,000

￥3,000×54回	㋭￥19,000×9回 ㊍なし
￥8,800×36回	㋭なし ㊍なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

限定20台 EPSON SR-120PH〔1200ボー電話機付モデム〕定価￥44,800➡¥23,000 **限定10台** OMRON MD24FS4〔2400ボーモデム〕定価￥44,800➡¥34,800
限定５台 EPSON SR-240AT〔2400ボーモデム〕定価￥59,800➡¥29,800

ご注文はご来店でもお電話でも…

PC-9801/PC-286お問い合せ・御注文
03-986-9801

お客様相談室
03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。(10:30～19:00)土・日・祭(休み)

9801/286 ■5月の休み／10日(木)、17日(木)、24日(木)、31日(木)
■6月の休み／7日(木)、14日(木)、21日(木)、28日(木)

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

電話受付時間 ■月曜日～金曜日 10：30～20：30
■土・日曜日・祭日 10：30～19：00

9801/286専用ダイアル

札幌 011-251-6771	大阪 06-264-7771
仙台 022-227-7131	広島 082-261-7771
長野 0262-84-7771	福岡 092-672-7771
東京 03-987-7771	東京 03-987-7771

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F 札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目 旭川店 旭川市4条8丁目 株式会社 ワールド イン アオヤマ

●正社員・アルバイト募集中●「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課03-986-6101
●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額で月々お支払い下さい。★各店にてEPSONブースを常設、よりわかりやすく商品の御説明をいたしております。

X68000

買ったお客様でしかわからないこのサービス！――ぜったいX68000を買うならアオヤマがオトク

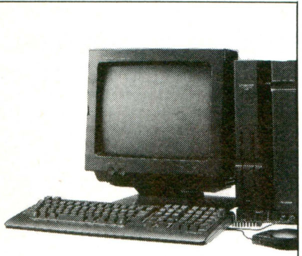
- 以前当社にてX68000及びX-1を御購入いただいたお客様に限り、CZ-8PC4（定価￥99,800）を大特価にてお届けいたします。会員の方は会員ダイアルにてCall！
- X68000をセットでお買い上げいただいたお客様に限り、アスキーターボステックを特価￥4,300、XE-1PROを特価￥6,700またCTRACEを特価￥47,800にてお届けいたします。御注文の際に合わせてお申し込み下さい。

X68000及びFM-TOWNS全国出張サポート

ワールド イン アオヤマには、X68000、TOWNS専門スタッフが常時待機。購入のアドバイスから新作ソフト情報まで、購入後のサービスが全く違います。会員のお客様には会員ダイアルも合わせてご利用下さい。

私共にて購入いただきましたX68000及びFM-TOWNSはどこでも出張サポートが受けられます。

シャープ X PRO SHOP：富士通 FM-SHOP会加入のプロショップです。



X68000には、ブラックとオフィスグレーの2カラーがあります。

X68000PROⅡ X68000 新K コース

CZ-653C〔本体〕……￥285,000
CZ-604D〔0.31ステレオスピーカ付ディスプレー〕…￥94,800
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕￥サービス

合計 ￥379,800 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ X68000 新L コース

CZ-653C〔本体〕……￥285,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕…￥115,000
住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕￥サービス

合計 ￥418,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ X68000 新F コース

CZ-653C〔本体〕……￥285,000
CU-21HD-BK〔ステレオスピーカー付21インチディスプレー〕…￥148,000
AN-8TU〔TVチューナー〕……￥33,100
住友3M5′2HDブランクディスケット……￥18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕￥サービス

合計 ￥484,100 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ X68000 新B コース

CZ-653C〔本体〕……￥285,000
CZ-604D〔0.31ステレオスピーカ付ディスプレー〕…￥94,800
CZ-8NJ2〔インテリジェントコントローラー〕…￥23,800
ナイトアームズ……￥9,700
サンダーブレード……￥9,500
スーパーハングオン……￥7,800
パックマニア……￥7,800
ジェノサイド……￥8,800
ヴァリスⅡ……￥9,800
住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
御希望ゲームソフト……サービス

合計 ￥475,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ X68000 新E コース

CZ-653C〔本体〕……￥285,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕…￥115,000
上海Ⅱ……￥6,800
倉庫番パーフェクト……￥6,800
TETRIS……￥6,800
信長の野望戦国群雄伝……￥9,800
スーパー大戦略68K……￥8,800
住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
御希望ゲームソフト……サービス

合計 ￥457,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ X68000 新O（オー） コース

CZ-653C〔本体〕……￥285,000
CU-21HD〔21インチステレオスピーカー付ディスプレー〕…￥148,000
CZ-6TU〔TVチューナー〕……￥33,100
CZ-8NJ2〔インテリジェントコントローラー〕…￥23,800
スーパーハングオン……￥7,800
サンダーブレード……￥9,500
住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
御希望ゲームソフト……サービス

合計 ￥525,200 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ X68000 新D コース

CZ-603C〔本体〕……￥338,000
CZ-604D〔0.31ステレオスピーカ付ディスプレー〕…￥94,800
住友3M5′2HDブランクディスケット……￥18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕￥サービス

合計 ￥450,800 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ X68000 新C コース

CZ-603C〔本体〕……￥338,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕…￥115,000
住友3M5′2HDブランクディスケット……￥18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕￥サービス

合計 ￥471,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ X68000 新R（アール） コース

CZ-603C〔本体〕……￥338,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕…￥115,000
リップスティックアドベンチャー……￥6,800
ヴァリスⅡ……￥9,800
V'BALL……￥7,900
パワフル麻雀2……￥7,800
住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
御希望ゲームソフト……サービス

合計 ￥503,300 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ X68000 新H コース

CZ-613C〔本体：40MHDD付〕……￥448,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕…￥115,000
住友3M5′2HDブランクディスケット……￥18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕￥サービス

合計 ￥581,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000 HDDモデル基本セット X68000 新X（エックス） コース

CZ-613C〔本体：40MHDD付〕……￥448,000
CZ-604D-BK〔0.31ステレオスピーカ付ディスプレー〕￥94,800
住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
御希望ゲームソフト……￥サービス

合計 ￥560,800 ➡ 現金特価

全国出張サポート

★

私共にてご購入いただいたX68000は全国出張サポートがうけられます。

X68000お買上げのお客様へ

上記コースで御希望ソフトは「ニュージーランドストーリー」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「パックマニア」「ビーチバレー」「アルカノイド」「熱血高校ドッチボール」のうちいずれかからお選び下さい。

通信セット〔ソフトX Talk-68K(￥12,800)＋モデム MD12FS1200ボモデム(￥21,000)〕➡￥27,300
X68000接続電子手帳セット〔ケーブルCE-200L(￥2,500)＋サイバーノート68K(￥19,800)＋電子手帳PA-8500(￥28,000)〕➡￥37,600
★CU-21HD〔ステレオスピーカ付21インチディスプレー〕…￥148,000➡現金大特価　★CZ-604D〔ステレオスピーカ付603Dディスプレー〕…￥93,000➡現金大特価

今月の限定お買得品

CZ-8PC4 新製品

48ドット熱転写カラープリンター

定価合計 ￥99,800 ➡ 現金特価	
￥3,800×24回	㊭なし　頭なし
￥7,100×12回	㊭なし　頭なし

SHARP CZ-8PC3

￥45,800

24ドット熱転写カラープリンター
定価合計 ￥69,800 ➡ ￥45,800

SHARP X68000 限定コース Q コース

CZ-652CGY〔本体〕……￥298,000
CZ-611DGY〔0.31カラーディスプレー〕…￥134,000

合計 ￥432,000 ➡ ￥261,000
クレジットでもお申し込みいただけます。

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

■他店とは比較のできない厳選された商品です。

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・千葉店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

X68000ソフト&周辺機器

Kamkaze	￥68,000 ➡ 現金特価	Communication PRO68K	￥19,800 ➡ 現金特価	ユニバーサル1/0ボード	￥39,800 ➡ 現金特価
サウンドPRO 68K	￥15,800 ➡ 現金特価	インテリジェントコントローラー	￥23,800 ➡ ￥18,900	MT-32〔ローランドデジタルシンセサイザ〕	￥64,000 ➡ ￥55,000
Z's STAFF PRO68X	￥58,800 ➡ ￥40,800	トラックボール	￥13,800 ➡ ￥12,000	RS232Cボード	￥49,800 ➡ 現金特価
C compiler PRO68K	￥39,800 ➡ 現金特価	MUSIC PRO MIDI	￥28,800 ➡ 現金特価	数値演算プロセッサー	￥79,800 ➡ 現金特価
ミュージックPRO68K	￥18,800 ➡ 現金特価	MIDIボード	￥26,800 ➡ 現金特価	FAXボード	￥79,800 ➡ ￥63,000
BUSINESS PRO68K	￥68,000 ➡ 現金特価	ミュージックスタジオPRO	￥25,800 ➡ 現金特価	CZ-611D-GY	￥134,000 ➡ ￥74,800
OS-9/X68000	￥29,800 ➡ 現金特価	カラーイメージユニット	￥69,800 ➡ 現金特価	CZ-613D	￥135,000 ➡ 現金特価
C-TRACE	￥68,000 ➡ ￥47,800	1MB RAMボード	￥38,000 ➡ 現金特価	カラーイメージスキャナ	￥188,000 ➡ 現金特価
DATA PRO68K	￥58,000 ➡ 現金特価	2MB RAMボード	￥79,800 ➡ 現金特価	たーみのる〔通信ソフト〕	￥12,800 ➡ 現金特価
CARD PRO68K	￥29,800 ➡ 現金特価	4MB RAMボード	￥138,000 ➡ 現金特価	40MBハードディスクXstor	￥118,000 ➡ ￥94,400
Sampling PRO68K	￥17,800 ➡ 現金特価	拡張1/0ボックス	￥88,000 ➡ 現金特価	MD12FS〔1200ボモデム〕	￥21,000 ➡ 現金特価
NEW Printshop PRO68K	￥19,800 ➡ 現金特価	GP-1Bボード	￥59,800 ➡ 現金特価	MD24FP4〔2400ボモデム〕	￥39,800 ➡ 現金特価

X68000シリーズ&X-1シリーズ周辺機器

CZ-6PV1	カラービデオプリンター	￥198,000 ➡ 現金特価	CZ-8BV2	カラーイメージボード	￥39,800 ➡ ￥32,800
AN-S100	アンプ内蔵スピーカ〔ステレオ〕	￥36,600 ➡ ￥29,800	CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	￥23,800 ➡ 現金特価
BF-68PRO	高性能CRTフィルター	￥19,800 ➡ ￥16,800	CZ-8PG1	24ドットカラー漢字プリンター	￥130,000 ➡ 現金特価
ジョイスティック	アスキーターボステック	￥6,800 ➡ ￥5,440	CZ-8PG2	24ドットカラー漢字15インチプリンター	￥160,000 ➡ 現金特価
X-1/X68000	ジョイカード（延長コード付）	￥3,200 ➡ ￥2,900	VP-1350X-68000	24ドット15インチ漢字プリンター〔ケーブル付〕	￥103,600 ➡ ￥72,000

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合は、クレジット及び代金引換にてお承ります。

組合せ自由
各コース以外の組合せもコースをベースに周辺を合せたセット……お支払いだって御希望のパターンをお組みいたします。さあ、ご相談もお見積りも受注センターもしくは各店へお気軽に。

激安金利にキャンパスクレジット
手続きカンタン、大学生の為の超低金利クレジット。20歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません。

ゆっくり、お支払いは8ヵ月先から
クレジット業界最低の金利を有効に使って、支払いは最長8ヵ月後から始まるクレジットでも。

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170
福岡ショールーム 福岡市中央区赤坂1-11-13 〒810

TOWNSが安い。

FM TOWNSがダンゼンお得

プレゼント
★FM-Townsをお買上げのお客様にもれなく宮沢りえキーホルダーand CD付ポスターカレンダー and 宮沢りえクロックプレゼント!!

全国出張サポート

★

私共にてご購入いただいたFM-TOWNSは全国出張サポートがうけられます。

FM-TOWNS1基本セット FM TOWNS Dコース

FM-TOWNS1（本体）	¥268,000
FMT-DP531（0.38ディスプレー）	¥ 89,800
拡張1MB RAM	¥ 60,000
FMT-KB105（キーボード10キー付）	¥ 30,000
システムソフト（B276A020）	¥ 20,000

合計 ¥467,800 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

FM-TOWNS2基本セット FM TOWNS Gコース

FM-TOWNS2（本体）	¥328,000
FMT-DP531（0.38ディスプレー）	¥ 89,800
FMT-KB105（キーボード10キー付）	¥ 30,000
システムソフト（B276A020）	¥ 20,000

合計 ¥467,800 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

FM-TOWNS2F基本セット FM TOWNS Hコース

FM-TOWNS2F（本体）	¥378,000
FMT-DP531（0.38ディスプレー）	¥ 89,800
FMT-KB105（キーボード10キー付）	¥ 30,000
システムソフト（B276A020）	¥ 20,000

合計 ¥517,800 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

パーツセット1 FM TOWNS 1

ターボアウトラン	¥ 9,800
遙かなるオーガスタ	¥12,800
スーパーオデッセイ	¥ 9,700
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 11,800
ニュージーランドストーリー	¥ 9,800
FMT-SP101（ステレオスピーカー）	¥29,800

定価合計 ¥83,700 ➡ 現金特価

¥1,600×60回	㋭なし 頭なし
¥2,500×36回	㋭なし 頭なし

パーツセット2 FM TOWNS 2

広辞苑	¥28,000
CD辞書検索パッケージV.1.1	¥30,000
現代用語の基礎知識	¥20,000

定価合計 ¥78,000 ➡ 現金特価

¥1,500×60回	㋭なし 頭なし
¥2,300×36回	㋭なし 頭なし

パーツセット3 FM TOWNS 3

富士通HABITAT（ニフティーサーブ付）	¥ 6,800
PM-1200F（1200bpsモデム）	¥21,000

定価合計 ¥27,800 ➡ 現金特価

¥530×60回	㋭なし 頭なし
¥800×36回	㋭なし 頭なし

パーツセット4 FM TOWNS 4

EUPHONY（ミュージックソフト）	¥98,000
FM60-401（MIDIカード）	¥40,000
FMT-602（I/O拡張ユニット）	¥49,800
CM-32L（ローランドMIDI音源）	¥69,000
CN-20（ローランドエントリーパット）	¥22,000
CF-10（ローランドデジタルフューダ）	¥22,000
FMT-SP101（ステレオスピーカー）	¥29,800
MS-DOSV3.1（B276A100）	¥18,000

定価合計 ¥348,600 ➡ 現金特価

¥6,200×60回	㋭なし 頭なし
¥9,600×36回	㋭なし 頭なし

TOWNS標準セット FM TOWNS Aコース

FM-TOWNS 2F（本体）	¥378,000
FMT-DP531（0.38ディスプレー）	¥ 89,800
FMT-KB205（キーボードテンキー付）	¥ 30,000
TOWNSシステムソフト（B276A020）	¥ 20,000
御希望ゲームソフト	¥ 9,800

合計 ¥527,600 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

HABITATと合せて友達と通信セット FM TOWNS B'コース

FM-TOWNS 2F（本体）	¥378,000
FMT-DP531（0.38ディスプレー）	¥ 89,800
FMT-KB205（キーボードテンキー付）	¥ 30,000
システムソフト（B276A020）	¥ 20,000
NIFTY-Serve（ハビタットメンバーズパック） 富士通ハビタット（ビジュアル通信ソフト）	¥ 6,800
PM-1200F（1200bpsモデム）	¥ 21,000
FMT-SP101（アンプ付スピーカー）	¥ 29,800
アフターバーナー	¥ 9,800
御希望ゲームソフト	¥ 9,800

合計 ¥595,000 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

ハビタット〔パソコン通信〕システムのマニュアルを各店に用意しております。

TOWNS120%活用FM-OASYS（管理ワープロ）セット FM TOWNS W（ダブル）コース

FM-TOWNS 2F（本体）	¥378,000
FMT-DP531（0.38ディスプレー）	¥ 89,800
FMT-KB205（キーボードテンキー付）	¥ 30,000
システムソフト（B276A010）	¥ 20,000
FM-OASYS V1.0（高機能日本語ワープロソフト）	¥ 55,000
1･2･3リリース2.1J Plus（表計算の決定版）	¥ 98,000
MS-DOS ver3.1（B276A100）	¥ 18,000
FM-PR-40T（136桁24PR-354G同型プリンター）	¥120,000
FM60-711（ケーブル）	¥ 6,800

合計 ¥815,600 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

OS1言語お勉強セット FM TOWNS P（ピー）コース

FM-TOWNS 2H（本体）	¥548,000
FMT-DP531（0.38ディスプレー）	¥ 89,800
FMT-KB205（キーボードテンキー付）	¥ 30,000
システムソフト（B276A020）	¥ 20,000
MS-DOS ver3.1（B276A100）	¥ 18,000
Advanced RUN C（人気の言語ソフト）	¥ 29,800
Advanced RUN FORTRAN（人気の言語ソフト）	¥ 29,800

合計 ¥765,400 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

限定お買得品も金利大幅ダウンのクレジットを御利用いただけます。

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて承ります。

FM TOWNS ソフト&周辺機器

TOWNS PAINT Ver1.1	¥ 38,000 ➡ 現金特価	拡張 1MB RAM	¥ 60,000 ➡ 現金特価
SOUND Ver1.1	¥ 28,000 ➡ 現金特価	2MB RAM	¥100,000 ➡ 現金特価
VNET Ver1.1	¥ 18,000 ➡ ¥ 14,400	80387数値演算プロセッサ	¥120,000 ➡ 現金特価
MS-DOSエミュレーター Ver1.1	¥ 18,000 ➡ 現金特価	ビデオカード	¥ 35,000 ➡ 現金特価
Lucid ASM & DEBUGER	¥ 24,000 ➡ 現金特価	I/O拡張ユニット（FMT-602）	¥ 49,800 ➡ 現金特価
F-BASIC 386	¥ 25,000 ➡ 現金特価	MIDIカード	¥ 40,000 ➡ 現金特価
C-TRACE TOWNS	¥ 68,000 ➡ ¥ 47,800	カラーイメージスキャナ	¥198,000 ➡ ¥168,000
GEDIT TOWNS	¥ 30,000 ➡ 現金特価	カラー15漢字プリンター（354G+CL1）	¥190,000 ➡ ¥152,000
EUPHONY Ⅱ	¥ 98,000 ➡ 現金特価	テンキーパット	¥ 12,000 ➡ ¥ 9,800
TOWNS Telop	¥ 98,000 ➡ 現金特価	PC98用プリンター接続アダプター	¥ 24,800 ➡ 現金特価
テラ・TOWNS	¥ 32,000 ➡ ¥ 23,900	アンプ付スピーカシステム	¥ 29,800 ➡ ¥ 19,700
MUSIC PRO-TOWNS	¥ 19,800 ➡ 現金特価	FMT-121（SCSIカード）	¥ 30,000 ➡ 現金特価
CD Word	¥100,000 ➡ 現金特価	FM-DOWN TOWNS 40M HDD	¥118,000 ➡ ¥ 94,400
Together	¥ 28,000 ➡ 現金特価	My Fair Lady（英会話ソフト）	¥ 28,000 ➡ ¥ 22,500
芸達者 TOWNS	¥ 22,600 ➡ 現金特価	「G5」（ハイパワープロソフト）	¥ 38,000 ➡ ¥ 30,500

金利大幅ダウンのクレジット キャンパスクレジット：8ヵ月先からのお支払方法：お客様の御希望のお支払方法でお組みいたします。

今月の限定お買得品

FMPR-40T FM TOWNS
FM-OASYS〔日本語ワープロ〕プリンターセット



TOWNSカラー24ドット15インチ漢字プリンター新第1、2水準搭載、漢字80字/秒〔カラーユニットオプション〕FM-PR-354G同型プリンター

FMPR-40T（REM15インチ24 漢字プリンター）	¥120,000
接続用ケーブル	¥ 6,800
FM-OASYS V1.0〔FDD版高機能日本語ワープロソフト〕	¥ 55,000

合計 ¥181,800 ➡ 安すぎて表示できません

¥5,100×36回	㋭なし 頭なし
¥7,300×24回	㋭なし 頭なし

FMPR-204B FM TOWNS
FM-OASYS〔日本語ワープロ〕プリンターセット



カラー漢字熱転写プリンター

FMPR-204B	¥80,000
接続用ケーブル	¥ 6,800
FM-OASYS V1.0〔FDD版高機能日本語ワープロソフト〕	¥55,000

合計 ¥141,800 ➡ 現金大特価

¥3,900×36回	㋭なし 頭なし
¥5,600×24回	㋭なし 頭なし

FUJITSU FM TOWNS Eコース
一太郎ワープロセット



FM-TOWNS2（本体）	¥328,000
FMT-KB101（キーボード）	¥ 20,000
FMT-DP531（0.38ディスプレー）	¥ 89,800
TOWNSシステムソフト（OSver1）	¥ 20,000
TOWNSシステムソフト（MS-DOS）	¥ 18,000
My Fair Lady（英会話ソフト）	¥ 28,000
一太郎（ver3）（ジャストシステムワープロ）	¥ 68,000

合計 ¥571,800 ➡ ¥379,800
クレジットでもお申込み出来ます。

お近くのショップへぜひどうぞ!

ショールームのお休み
■5月の休み／10日(木)、17日(木)、24日(木)、31日(木)
■6月の休み／7日(木)、14日(木)、21日(木)、28日(木)

旭川店	0166-25-7771
札幌店	011-251-1777
池袋店	03-989-1123
福岡店	092-716-7771

■各店X68000コーナー：TOWNSコーナーを常設しております。

●富士通ハビタット及びFM-OASYSのシステムマニュアルカタログを差しあげております。御希望の方は東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命ビル ワールド イン アオヤマ お客様相談室内 富士通係へ

パソコンのお問い合わせ御注文
03-987-7771

お客様相談室
03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。(10:30~19:00)土・日・祭(休み)

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10：30～20：30
●土・日曜日・祭日 10：30～19：00

ご注文はご来店でもお電話でも…

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

パソコン高く下取り買取りマス!!
今お持ちの機種を当社にて高額下取。
わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ…
03-987-7771

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

限定5台 PC-286US-STD〔本体3.5インチFDD CPU80286 PC-9801ビジネス機〕¥268,000➡¥158,000

パソコン高く下取り買い取りマス!!

今お持ちの機種を高額下取りいたします。
わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ!…☎03-987-7771

●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額で月々お支払い下さい。

今月の限定お買得品

★このワクの中の商品は限定品につき、お振込のみとさせていただきます。くわしくはお電話にてお確かめ下さい。

A コース PC-8801FE2

新製品 40%引



¥125,000

PC-8801FE2〔本体〕…¥119,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレー〕¥74,800
バックアップディスク〔5'2D10枚〕¥4,400

定価合計¥198,200➡¥125,000	
¥4,300×36回	ボなし 頭なし
¥6,200×24回	ボなし 頭なし

B コース PC-8801FE2

40%引



¥129,800

PC-8801FE2〔本体〕…¥119,000
PC-KD854N〔0.39ディスプレー〕¥84,800
バックアップディスク……¥4,400

定価合計¥218,200➡¥129,800	
¥4,500×36回	ボなし 頭なし
¥6,500×24回	ボなし 頭なし

C コース PC-8801FE2

新製品 31%引



¥152,000

PC-8801FE2〔本体〕…¥119,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥99,800
バックアップディスク……¥4,400

定価合計¥223,200➡¥152,000	
¥5,500×36回	ボなし 頭なし
¥8,000×24回	ボなし 頭なし

A コース PC-8801MC



¥185,000

PC-8801MCmodel 1〔本体〕…¥169,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥99,800
バックアップディスク……¥6,800

定価合計¥275,600➡¥185,000	
¥6,500×36回	ボなし 頭なし
¥9,400×24回	ボなし 頭なし

C コース PC-8801MC

35%引



¥183,000

PC-8801MCmodel 2〔本体〕…¥199,000
PC-KD854N〔0.39カラーディスプレー〕¥84,800
バックアップディスク……¥6,800

定価合計¥290,600➡¥183,000	
¥6,200×36回	ボなし 頭なし
¥9,000×24回	ボなし 頭なし

E コース PC-8801MC



¥199,900

PC-8801MCmodel 2〔本体〕…¥199,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥99,800
バックアップディスク……¥6,800

定価合計¥305,600➡¥199,900	
¥7,300×36回	ボなし 頭なし
¥8,900×24回	ボ1万 頭なし

今月の中古パソコン限定お買い得品

★他店とは比較のできない厳選された商品です。

EPSON PC-286VF S コース

30台限定コース



¥228,000

PC-286VF-STD〔本体〕……¥298,000
PC-KD854N〔0.39カラーディスプレー〕¥89,800
PC-286P01〔EPSON-DOS〕…¥18,000
NT-98L〔PCマウス〕……¥6,800

合計¥418,600➡¥228,000
クレジットでもお申し込み出来ます。

EPSON PC-286VF T コース

10台限定コース



¥222,900

PC-286VF-STD〔本体〕……¥298,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕…¥74,800
TN-F1〔サウンドボード〕……¥18,000
NT-98L〔PCマウス〕……¥6,800

合計¥397,600➡¥222,900
クレジットでもお申し込み出来ます。

NEC PC-9801RX21 S コース

30台限定コース



¥297,800

PC-9801RX21〔本体〕……¥338,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕…¥74,800
PC-9801-26K〔サウンドボード〕・¥25,000
NT-98L〔PCマウス〕……¥6,800

合計¥444,600➡¥297,800
クレジットでもお申し込み出来ます。

FUJITSU FM TOWNS P コース

ターボアウトRUNセット



¥250,000

FM-TOWNS1〔本体〕……¥338,000
FMT-DP531〔ディスプレー〕…¥89,800
拡張1MB RAM〔新品〕……¥60,000
ターボアウトラン〔最新人気ソフト〕¥9,800

合計¥497,600➡¥250,000
1MB RAM及びソフトは新品になります。

限定品 PC-1360

プログラム編集機能付
PC-1360(ポケコン本体)¥29,800

合計¥29,800➡¥19,800

SHARP CE-140P

76%引 新品限定品



PC-1360・1425・1475用プリンター
7色カラードットプリンター

合計¥43,000➡¥ 3,980

PC-1360(ポケコン)+CE-140P(プリンター)

合計¥72,800➡¥22,800

OMRON MD-1200A III

限定50台 モデム限定品



¥14,900

1200ボー全二重モデム

合計¥24,800➡¥14,900

OMRON MD24FS4

¥34,800

2400ボーNMPクラス4

合計¥44,800➡¥34,800

特選中古パソコン

★私共にてご購入いただいた「X68000」、「FM-TOWNS」は中古品でも全国出張サービスがうけられます。

NEC PC-9801RX21



¥218,000

定価¥338,000➡¥218,000

FUJITSU FM TOWNS



¥138,000

FM-TOWNS 1〔本体〕……¥338,000

定価¥338,000➡¥138,000

SHARP X68000



¥186,000

CZ-652C〔X68000本体〕…¥298,000

定価¥298,000➡¥186,000

NEC PC-TV454

新品限定品



チューナ付カラーディスプレーテレビ

合計¥128,300➡¥84,500

★NEC

8801シリーズ本体

PC-8801-23/24/25〔音源ボードII〕〔新品〕・¥ 39,800➡¥ 32,800
PC-8801/II SR30〔5ドライブ2機増設〕……¥258,000➡¥ 55,500
PC-8801/II FR30〔5ドライブ2機標準装備〕・¥178,000➡¥ 54,800
PC-8801FA……¥168,000➡¥ 73,000
PC-8801FE〔本体〕……¥129,000➡¥ 54,000
PC-8801FE II〔本体〕……¥119,000➡¥ 78,000
PC-8801MA……¥198,000➡¥ 84,000
PC-8801MC model 2〔本体〕……¥199,000➡¥125,000
PC-88VA3……¥398,000➡¥178,000
PC-98DO〔本体〕〔8801及び9801ソフト可能〕¥298,000➡¥180,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ

PC-9801EX2〔本体3.5インチFDD2台内蔵〕‥¥348,000➡¥207,800
PC-9801UV11……¥265,000➡¥158,000
PC-286US-STD〔本体〕……¥368,000➡¥143,000

●5インチ

PC-9801Vm21……¥390,000➡¥154,800
PC-9801VM11〔本体〕……¥320,000➡¥159,000
PC-9801VX2……¥433,000➡¥172,000
PC-9801VX21〔本体〕……¥433,000➡¥177,800
PC-9801RX2〔本体〕……¥398,000➡¥206,000
PC-9801RX21〔本体〕……¥338,000➡¥218,000
PC-9801RS21〔本体〕……¥398,000➡¥258,000
PC-286V-STD〔本体〕……¥298,000➡¥139,800
PC-286VE-STD〔本体〕……¥298,000➡¥148,000
PC-286VF-STD〔本体〕……¥298,000➡¥158,000
PC-286VS-STD〔本体〕……¥388,000➡¥179,000
PC-386V-STD〔本体〕〔32ビット386クロック20M〕・¥498,000➡¥298,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

ラップトップ

PC-9801LV22……¥378,000➡¥180,000
PC-286LS-STD……¥478,000➡¥298,000
Dyna Book J3100SS〔TOSHIBA〕……¥198,000➡¥149,000

周辺機器

PC-8801-17……¥ 49,800➡¥ 16,800
PC-8801-23/24……¥ 39,800➡¥ 24,800
PC-9801-26K……¥ 25,000➡¥ 16,800
TN-F1〔アクセル、PC-9801-26Kコンパチ〕〔新品〕¥ 22,000➡¥ 14,800
ミュージくん〔ローランドミュージックシステム〕…¥ 93,000➡¥ 75,000
HS-7R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕…¥ 39,800➡¥ 28,800
HS-10R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕¥ 49,800➡¥ 34,980
GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕……¥ 79,800➡¥ 49,800

ディスプレー

●4000文字ディスプレー

PC-KD852……¥ 99,800➡¥ 39,800
PC-KD854……¥ 89,800➡¥ 42,000
PC-KD854N〔4000文字アナログ〕……¥ 84,800➡¥ 45,000
PC-KD862〔アナログRGB〕……¥ 99,800➡¥ 47,800
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスプレー〕‥¥138,000➡¥ 53,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥ 99,800➡¥ 65,000
CU-14FD〔アナログ0.31ドットピッチ〕……¥ 78,800➡¥ 44,800
CR-4000〔EPSON0.31'カラーノングレアディスプレー〕‥¥ 94,800➡¥ 49,800
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕……¥138,000➡¥ 54,800
PC-TV454〔200/4000,0.39ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕・¥128,300➡¥ 84,500
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕……¥ 33,100➡¥ 22,000

プリンター

●熱転写漢字プリンター

TX-24CL〔10インチ24熱転写カラー〕〔新品〕・¥ 69,800➡¥ 41,000
PC-PR101TL2……¥ 79,800➡¥ 39,800
AP-550EXPC〔24ドット熱転写プリンター〕〔新品〕¥ 69,800➡¥ 45,000
AP-800PC〔48ドット熱転写プリンター〕……¥ 99,800➡¥ 54,800

●24ドット10インチ漢字プリンター

PC-PR101F2〔第2水準漢字ロム付〕……¥138,000➡¥ 58,800
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕……¥124,000➡¥ 64,800

●24ドット15インチ漢字プリンター

BR-2415〔15インチ24ドットプリンター〕〔新品〕¥ 94,800➡¥ 59,800
CR-3415CL〔15インチ24ドットカラープリンター〕〔新品〕¥148,000➡¥ 85,800
VP135EX〔15インチ24ドットプリンター〕……¥100,000➡¥ 58,000
VP-1000〔15インチ24ドットプリンター〕……¥154,000➡¥ 79,800
VP-1350〔15インチ24ドットプリンター〕……¥ 96,800➡¥ 58,000
VP-2050〔15インチ24ドットカラープリンター〕・¥158,000➡¥ 98,000

★SHARP

CU-14AD〔4000文字ディスプレー〕……¥ 84,800➡¥ 37,800
CU-14CD〔4000文字ディスプレー〕……¥ 84,800➡¥ 42,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕……¥ 78,800➡¥ 44,800
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕……¥ 33,100➡¥ 22,000

X68000シリーズ

CZ-600C〔本体〕……¥369,000➡¥174,800
CZ-600D〔0.39ディスプレー〕……¥129,800➡¥ 69,800
CZ-601C〔本体〕……¥319,000➡¥187,800
CZ-601D〔0.39ディスプレー〕……¥119,800➡¥ 71,000
CZ-611C〔本体:20MB, HDD付〕……¥399,000➡¥225,000
CZ-652C〔本体:1MB68000PROタイプ〕……¥298,000➡¥186,000
CZ-662C〔本体:40MHDD付PROタイプ〕……¥408,000➡¥285,000
CZ-602C〔本体:40MHDD付EXPERTタイプ〕・¥356,000➡¥235,000
CZ-603D〔0.31ディスプレー〕……¥ 84,800➡¥ 59,800
CU-21CD〔21インチディスプレー〕……¥139,800➡¥ 90,000

X-1シリーズ

X-1 turboZ〔CZ-880C〕……¥218,000➡¥ 69,800
X-1 turboZセット……¥347,800➡¥129,800
X-1 turboZ III セット〔CZ-888CB+CZ-860DB〕‥¥269,000➡¥158,000

周辺機器

CZ-8KR〔X-1F10:G10用漢字ロム〕〔新品〕‥¥ 38,000➡¥ 15,900
CZ-8RL1……¥ 24,800➡¥ 14,800
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕……¥ 23,800➡¥ 16,800
CZ-620H〔X68K用20MB外付HDD〕……¥178,000➡¥ 58,000

X68000:X-1プリンター

CZ-8PC2〔24ドット熱転写プリンター〕……¥ 69,800➡¥ 37,800
CZ-8PC3〔24ドット熱転写プリンター〕……¥ 65,800➡¥ 43,000
CZ-8PC4〔48ドット熱転写プリンター〕……¥ 99,800➡¥ 73,000

ポケコン

PC-1246DB〔新品同様〕……¥ 7,900➡¥ 6,200
PC-1248DB〔新品同様〕……¥ 11,000➡¥ 8,600
PC-1360〔新品〕……¥ 29,800➡¥ 19,800
PC-1360+CE-140P〔ポケコンセット〕〔新品〕…¥ 72,000➡¥ 22,800
PC-1445〔ポケコン〕〔新品〕……¥ 24,800➡¥ 8,000
PC-E200〔新品〕……¥ 22,000➡¥ 17,800
PC-E500〔新品〕……¥ 28,800➡¥ 24,800

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

★FUJITSU

FM-TOWNS 1〔本体:1MBCDロム付〕……¥338,000➡¥138,000
FM-TOWNS 2〔本体:2MBCDロム付〕……¥398,000➡¥182,000
FM-DP531〔TOWNS用ディスプレー〕……¥ 89,800➡¥ 62,000

FM-77/FM-TOWNSプリンター

FM-PR353A〔15'漢字プリンター〕〔新品〕…¥138,000➡¥103,000
FM-PR204B〔10'カラー熱転写プリンター〕〔新品〕¥ 80,000➡¥ 55,800

★モデム

MD-1200A III〔1200bpsオムロン〕〔新品〕…¥ 24,800➡¥ 14,900
MD-12FS〔1200bpsモデム〕〔新品〕……¥ 21,000➡¥ 15,800
MD-24FS4〔2400bps薄型モデム〕〔新品〕…¥ 44,800➡¥ 34,800
SR-120PH〔1200bpsエプソン〕〔新品〕……¥ 44,800➡¥ 23,000
SR-240AT〔2400bpsエプソン〕〔新品〕……¥ 59,800➡¥ 29,800
コムスター1212AT〔NEC1200ボー〕〔新品〕‥¥ 21,000➡¥ 16,300

まずお電話下さい

これは? と思ったら・・・どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。 その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

電話受付時間 ■月曜日〜金曜日 10:30〜20:30 ■土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

お支払方法

1. もちろんクレジットで!クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より、あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。 下のクレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際 ①カード名 ②会員No. ③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

日本信販 アメックス JCB セントラルファイナンス VISA ユニオン

2. 日中ご不在がちな方はお振込

昼間ご不在がちの方、お急ぎの方は銀行振込が便利です。お申し込みからお届けまで、お時間をとりません。

●銀行振り込みの場合

取引銀行	住友銀行 池袋支店
口座番号	普通 1065392
口座名	株式会社 ワールド イン アオヤマ
お客様相談室	03-987-7795(代表)

中古のご注文・中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

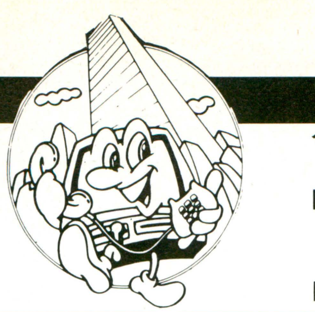
パソコンの下取り・買取り

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取り下取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら各店に直接お持ち下さい。

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ
USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　福岡ショールーム 福岡市中央区赤坂1-11-13 〒810



SOFT ARDEN

今月のおすすめソフト!! ナント特別価格だ!!(税込み)

機種	商品名	定価	特別価格
PC98	インペリアルフース	8,800	**7,250**
	ルーンワース	8,800	**7,250**
	ウィザードリィV	12,800	**10,550**
MSX2	シュヴァルツシルト(2DD)	9,800	**8,080**
X68K	ネメシス'90	8,800	**7,250**
	ワールドコート	8,800	**7,250**
PC88	大航海時代	9,800	**8,080**
	ウィザードリィV	12,800	**10,550**

9800シリーズ

商品名	価格	割引価格
マスターオブモンスター	8,800	7,480
大戦略IIIグレート	9,800	8,330
キャンペーン大戦略II	9,800	8,330
大戦略IIスペシャル	8,800	7,480
エアー・コンバット護撃王II	8,800	7,480
エメラルド・ドラゴン	9,800	8,330
提督の決断	14,800	12,580
三国志II	14,800	12,580
斬	9,800	8,330
斬!!ユーテリティ	4,800	4,080
斬!!シナリオコネクション	4,200	3,570
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,400
シュヴァルツシルトII	9,800	8,330
ロードス島戦記	9,800	8,330
ロードス島戦記・福神漬	3,800	3,230
ドラゴンスレーヤIV	8,700	7,400
ラ・ヴァルー	8,800	7,480
銀河英雄伝プラスセット	11,600	9,860
四川省	6,800	5,780
ダークレイス	9,800	8,330
ダンジョン・マスター	9,800	8,330
ローグアライアンス	9,800	8,330
メル・ルーン	9,800	8,330
ビートバイス	8,800	7,480
森田将棋2	10,000	8,500
森田将棋2竜王実戦集	5800	4,930
谷川浩司将棋指南III	7,800	6,630
電脳将棋2永世名人	9,800	8330
J・ニクラウスチャンピオンゴルフ	8,800	7,480
ゴルフ・コンストラクション	12,800	10,880
遥かなるオーガスタ	12,800	10,880
エイトレイクス・ゴルフ・コース	4,800	4,080
ミュージアム4システム	12,800	10,880
ミュージアム4サウンド	7,800	6,630
ミュージアム4データー	4,800	4,080
雀狂王	8,800	7,480
雀皇登龍門	9,800	8,630
石道	7,800	6,630
ポピュラス	9,800	8,330
上海II	6,800	5,780
D・アゲイン	8,800	7,480
MSフィールド・ガンダム	6,800	5,780
ウィングス	7,800	6,630
ブライ 上巻	8,800	7,480
ブラック・レインボー	8,800	7,480
ナビチューン・ドラゴン	8,800	7,480
ファー・サイド・ムーン	9,500	8,080
キング・オブ・シカゴ	12,800	10,880
アークスII	8,800	7,480
あーくしゅ	6,800	5,780
ブルトン・レイ	8,800	7,480
ブルトン・レイ・シナリオ	4,800	4,080
ZERO	8,800	7,480
トンネルズ&トロールズ	9,800	8,330
レナム	9,800	8,330
テトリス	6,800	5,780
ティル・ナ・ノーグ2	9,800	8,330
★スクールうぉーず	6,800	5,780
★クリスタルドリーム2	7,800	6,630
★イミテーションは愛せない	6,800	5,780
★楽園の招待状	6,800	5,780
ソーサリアン	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーテリティ	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	3,800	3,230
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,230
★ぴんきぃ・ぽんきぃ①～③	各5,800	各4,930
★ランスII	6,800	5,780
★きゃんきゃんバニー	5,800	4,930
キャンキャンバニースペリオール	4,800	4,080
おとめぱーてぃ	7,800	6,630
★ガールズパラダイス	7,800	6,630
★天使たちの午後III	7,800	6,630
★天使たちの午後番外3	8,800	7,480
★ピュア	6,800	5,780
★夜の天使たち	8,800	7,480
★ポッキー	7,800	6,630
★イミテーションは愛せない	6,800	5,780
★せまってみたい	6,800	5,780
★あぶない・てんぐ伝説	5,800	4,930
★グラムキャッツ	7,800	6,630
★D.P.S	5,800	4,930
★電脳学園III	8,800	7,480
★電脳学園シナリオII	8,800	7,480
★水龍士エ	9,800	8,330
★水龍士II	9,800	8,330
★トワイライト・ゾーンIII	7,800	6,630
★晴のちおおさわぎ	5,800	4,930
★アリス達の午後①②	各7,800	各6,630
★FOXY	6,800	5,780
★リップスティックADV2	6,800	5,780
★ドラゴン・ナイト	6,800	5,780

X68000シリーズ

商品名	価格	割引価格
天下統一	9,800	8,330
維新の嵐	9,800	8,330
銀河英雄伝説プラスセット	11,600	9,860
斬シナリオ集vol1,2	4,200	3,570
水滸伝	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝	9,800	8,330
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,400
大海令	12,800	10,880
A列車で行こうII	12,800	10,880
スーパー大戦略68K	8,800	7,480
ポピュラス	9,800	8,300
キューブランナー	7,800	6,630
麻雀悟空	7,800	6,630
雀豪I	9,800	8,330
テトリス	6,800	5,780
ニュージーランドストーリー	8,800	7,480
ローグアライアンス	9,800	8,330
リングマスター	8,800	7,480
タック・オブ・ウォー	6,800	5,780
サバッシュ	8,800	7,480
ファンタジーゾーン	7,800	6,630
アフターバーナー	9,200	7,820
ドラゴンスピリット	8,800	7,480
スターコマンド	9,800	8,330
Vボール	7,900	6,720
J.ニクラウスSPゴルフ	8,800	7,480
Jニクラウス・ゴルフコースデータ	4,800	4,080
ダブル・イーグル	9,500	8,080
ゴルフコンストラクション	12,800	10,880
サンダーブレード	9,500	8,080
プロディア	7,000	6,630
バブルボブル	7,200	6,120
スーパーハングオン	7,800	6,630
アークスII	8,800	7,480
あーくしゅ	6,800	5,780
Zeroゼロ	8,800	7,480
ラストハルマゲドン	9,800	8,330
源平討魔伝	7,800	6,630
グラナダ	8,800	7,480
ファーサイドムーン地球防衛軍	9,500	8,080
ジェノサイド	8,800	7,480
サーク	8,800	7,480
クォース	8,800	7,480
めぞん一刻完結編	9,800	8,330
Dーアゲイン	8,800	7,480
森田将棋II	10,000	8,500
たーみのる2(通信ソフト)	17,800	15,130
バトルチェス	9,800	8,330
ヴァリスII	9,800	8,330
やじうまペナントレース	7,800	6,630
やじうまペナントレース90年	7,800	6,630
ウイングス	7,800	6,630
A-JAX	8,800	7,480
メタル・サイト	8,800	7,480
シャッフルパック・カフェ	7,800	6,630
モトス	7,800	6,630
フラッピー2	7,800	7,480
斬	9,800	8,330
斬・シナリオ・コレクションVOL.1,2	4,200	3,570
ナイト・アームズ	9,700	8,250
南海の死闘	8,800	7,480
倉庫番パーフェクト	6,800	5,780
ダンジョン・マスター	9,800	8,330
★コスモスクラブ	8,800	7,480
★ガールズパラダイス	7,800	6,630
★スターシップランデブー	8,800	7,480
★イミテーションは愛せない	6,800	5,780
★やりたい放題2	6,800	5,780
★気分はぱすてるたっち	7,800	6,630
★アリスたちの午後①②	各7,800	各6,630
★天使たちの午後III	8,800	7,480
★リウィード	6,800	5,780
★リップ・スティックADV	6,800	5,780
★ランス	6,800	5,780
★D.P.S	5,800	4,930
★トワライト・ゾーンIII	7,800	6,630
★あぶない・てんぐ伝説	5,800	4,930
★クレンセ・ムーンがある	5,800	4,930
★ブルーウィンド	7,800	6,630
★めかたのおおきみ	7,800	6,630
★天使たちの番外3	8,800	7,480
★夜の天使たち	8,800	7,480
★プリンスはストリートガール	6,800	5,780
★はっちゃけあやよ	3,800	3,230

8800SRシリーズ

商品名	価格	割引価格
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,400
信長の戦国群雄伝	9,800	8,330
維新の嵐SR	9,800	8,330
三国志II	14,800	12,580
水滸伝	9,800	8,330
魔晶伝記ラ・ヴァルー	8,800	7,480
ファイアー・ホーク	7,800	6,630
やじうまペナントレース	7,800	6,630
ペナントレース1990データー	4,800	4,080
J.ニクラウス・ゴルフ	8,800	7,480
キャンペーン大戦略II	8,800	7,480
スーパー大戦略	8,000	6,800
スーパー大戦略マップコレク	4,800	4,080
タック・オブ・ウォー	6,800	5,780
ガンシップ	10,800	9,180
石道	7,800	6,630
パワフルまぁじゃん2	7,800	6,630
上海II	6,800	5,780
銀河英雄伝プラスセット	11,600	9,860
シュヴァルツ・シルト	9,800	8,330
シュヴァルツ・シルトII	9,800	8,330
マスターオブモンスター	8,000	6,800
マスターオブモンスター・マップ	4,800	4,080
ラストハルマゲドン	7,800	6,630
サーク	8,800	7,480
クリムゾンII	7,800	6,630
バルバトウスの魔女	7,800	6,630
めぞん一刻完結編	7,800	6,630
エメラルドドラゴン	8,800	7,480
トンネルズ&トロールズ	9,800	8,330
夢幻の心臓III	9,700	8,250
ミュージックアート88	14,800	12,580
続々坂田血風録	8,800	7,480
谷川浩司将棋指南2	7,800	6,630
テトリス	6,800	5,780
ダビンチ(グラフィック・ツール)	6,800	5,780
ラルフ(グラフィックツール)	12,800	10,880
ブライ 上巻	8,800	7,480
ハラキリ	8,800	7,480
アークスII	8,800	7,480
倉庫番パーフェクト	6,800	5,760
ナビチューンドラゴン紙海記	8,700	7,400
ミスティ・ブルー	6,800	5,780
ドラゴンスレーヤーVI	8,700	7,400
あーくしゅ	6,800	5,760
紫禁城	6,800	5,760
ルーン・ワース黒衣の貴公子	8,800	7,480
ティル・ナ・ノーグ	8,800	7,480
メルルーン	8,800	7,480
★きゃんきゃんバニー	5,800	4,930
キャンキャンバニースペリオール	4,800	4,080
★ガールズパラダイス	7,800	6,630
★ぴんきぃ・ぽんきぃ①～③	各5,800	各4,930
★やりたい放題2	6,800	5,780
★夜の天使たち	8,800	7,480
★ごくらく天国	7,800	6,630
★トリロジー	6,800	5,760
★イミテーションは愛せない	6,800	5,760
★天使たちの午後3	8,800	7,480
★天使たちの午後番外3	8,800	7,480
フォクシー	6,800	5,760
D.P.S	5,800	4,930
★はっちゃけあやよ	3,800	3,230
★ポッキー	7,800	6,630
★晴のちおおさわぎ	5,800	4,930
★気分はぱすてるたっち	7,800	6,630
★シェナン・ドラゴン	6,800	5,760
★おとめ・ぱーてぃ	7,800	6,630
★長くて甘い夜	7,800	6,630

MSX2シリーズ

商品名	価格	割引価格
ROMシリーズ		
維新の嵐	11,880	10,030
信長の戦国群雄伝	11,800	10,030
水滸伝	11,800	10,030
三国志II	14,800	12,580
クォース	5,800	4,930
棋聖(将棋)	6,800	5,780
激突ペナントレース2	6,300	5,360
野球ゲームファミスタ	7,800	6,630
FDシリーズ		
維新の嵐	9,800	8,330
水滸伝	9,800	8,330
三国志II	14,800	12,580
信長の野望戦国群雄伝	9,800	8,330
アルバトロスII	9,800	8,330
J.ニクラウスチャンピオンシップゴルフ	8,800	7,480
やじうまペナントレース	7,800	6,630
パワフルまぁじゃん2	7,800	6,630
石道	7,800	6,630
テトリス	6,800	5,780
銀河	6,800	5,780
ロボクラッシュ	7,800	6,630
スーパー大戦略	8,800	7,480
F15ストライクイーグル	5,800	4,930
シュヴァルツシルト	9,800	8,330
ロードス島戦記	9,880	8,330
ルーンマスターII	3,880	3,300
ラストハルマゲドン	7,800	6,630
マスターオブモンスター	6,800	5,780
マスターオブモンスターマップ	4,500	3,830
アークスII	8,800	7,480
イースII	7,800	6,630
SDスナッチャー	9,800	8,330
ローグアライアンス	9,800	8,330
クリムゾンII	7,800	6,630
トンネルズ&トロールズ	9,800	8,330
倉庫番パーフェクト	6,800	5,780
魔晶伝記ラ・ヴァルー	8,800	7,480
ディスクNGI	4,800	4,080
Zero	8,800	7,480
めぞん一刻完結編	7,800	6,630
デュアルターゲット	7,800	6,630
レナム	8,800	7,480
スーパー大戦略マップコレクション	3,800	3,230
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,400
上海II	6,800	5,780
銀河英雄伝説プラスセット	11,600	9,860
ファイヤーフォーク	7,800	6,630
ナビチューン・ドラゴン	8,800	7,480
ファイアーホーク	7,800	6,630
アレスタ2	6,800	5,780
ウィザードリィ2	9,800	8,330
ガン・シップ	9,800	8,330
サーク	8,800	7,480
あーくしゅ	6,800	5,780
ファイナル・ファンタジー	7,800	6,630
紫禁城	6,800	5,780
ルーンワース・黒衣の貴公子	8,800	7,480
ブライ上巻	8,800	7,480
レナム	8,800	7,480
ディスクステーション2DD	1,940	1,650
★グラムキャッツ	7,800	6,630
★ぴんきぃ・ぽんきぃ①～③	各5,800	各4,930
★ガールズ・パラダイス	7,800	6,630
★トワイライトゾーンIV	7,800	6,630
ピーチアップ①～③	3,800	3,230
プリンセスはストリートガール	6,800	5,780
★夜の天使たち	8,800	7,480

FM-Townsシリーズ

商品名	価格	割引価格
水滸伝	11,800	10,030
維新の嵐	11,800	10,030
ブライ上巻	9,800	8,330
信長の野望戦国群雄伝	11,800	10,030
アフターバーナー	9,800	8,330
サイバーシティー	9,800	8,330
ターボ・アウトラン	9,800	8,330
史上最強ビデオバイブル	4,800	4,080
リンケージ第4のユニットパック	9,800	8,330
インビテーション彩の招待状	9,800	8,330
エボリューション	9,800	8,330
森田将棋II	14,800	12,580
囲碁II	14,800	12,580
ミスティ	9,800	8,330
ミスティVol.3	5,000	4,250
ミスティVol.4	5,000	4,250
トンネルズ&トロールズ	9,800	8,330
スーパーオデッセ	9,700	8,250
マイフェア・レディー(英会話)	28,000	23,800
麻雀悟空	8,800	7,480
C・トレース・タウンズ	68,000	57,800
芸達者タウンズ	20,000	17,000
テラタウンズ	32,200	27,200
アスカ	40,000	34,000
シューティングTOWNS	12,800	10,880
ホームTOWNS	7,800	6,630
CRiポストマン	9,800	8,330
ファンシー・イラスト	8,800	7,480
ハビタット	6,800	5,780
コロニー	9,800	8,330
オペレーション・ウルフ	12,800	10,880
ファイナルフロー	9,800	8,330
ラストハルマゲドン	8,800	7,480
ニュージーランドストーリー	9,800	8,330
35万キロ空堂	9,800	8,330
メモリーズ	8,800	7,480
ザ・ヨットマン	10,000	8,500
デュアル・ターゲット	8,800	7,480
D－アゲイン	8,800	7,480
ドラゴン・ショック	6,800	5,780
キャン・キャンコレクション大富豪	5,800	4,930
スーパー・オデッセイ	12,800	10,880
麻雀悟空	9,800	8,330
帝都大戦	8,000	6,800
ZERO	8,800	7,480
遥かなるオーガスタ	12,800	10,880
ムービイ・タウンズ	18,000	15,300
CRISS	24,000	20,400
クリアマインド	19,800	16,830
FM-OASYS	55,000	46,750
FM-OASYS	58,000	49,300
宴会王	3,500	2,980
ハイパー遊名人	42,000	35,700
ライザンバー	8,800	7,480
シム・シティ	8,000	6,800
ルパン3世	9,800	8,330
ザ・デート	9,800	8,330
★ランス	6,800	5,780
スーパー大戦略	8,800	7,480
ミュージックプロタウンズ	19,800	16,830
ガンシップ	11,800	10,030

X1ターボシリーズ

商品名	価格	割引価格
維新の嵐	9,800	8,330
ジンギスカン	9,800	8,330
三国志	14,800	12,580
三国志II	14,800	12,580
水滸伝	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝	9,800	8,330
スーパー大戦略	8,000	6,800
スーパー大戦略マップ	4,800	4,080
ローグアライアンス(T)	9,800	8,330
ガルフストリーム	8,800	7,480
イース2	7,800	6,630
ソーサリアン	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーティリティ	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	3,800	3,230
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,230
ウルティマII(T)	7,800	6,630
AD&Dヒーローオブ・ランス	7,500	6,380
AD&Dプール・オブ・レディアンス	9,800	8,330
デュアルターゲット	7,800	6,630
マスターオブモンスター	8,000	6,800
モスターオブモンスターマップ	4,800	4,080
パワフルまぁじゃん2	7,800	6,630
ミスティVol.2	5,000	4,250
ミスティVol.3	5,000	4,250
ウルティマIII	8,800	7,480
テトリス	6,800	5,780
★イミテーションは愛せない	6,800	5,780
★ガールズパラダイス	7,800	6,630
★禁断のパラダイス	6,800	5,780
★ときめきセシル	7,800	6,630
★長くて甘い夜	7,800	6,630
★やりたい放題2	6,800	5,780
★なぎさの館	7,800	6,630
★天使たちの美奈子	7,800	6,630
★美しき獲物①～④	各4,000	各3,400

FM77AVシリーズ

商品名	価格	割引価格
維新の嵐AV	9,800	8,330
水滸伝AV	9,800	8,330
水滸伝CD付AV	12,200	10,370
三国志AV	14,800	12,580
ジンギスカンAV	9,800	8,330
信長の野望全国版AV	9,800	8,330
麻雀悟空AV	6,800	5,780
自己中心派AV	6,800	5,780
テトリスAV	6,800	5,780
ミュージアム2AV	8,000	6,800
イースAV	7,800	6,630
イースIIAV	7,800	6,630
マイト&マジック2AV	9,800	8,330
シルフィードAV	6,800	5,780
めぞん一刻完結編AV	7,800	6,630
琥珀色の遺言AV	9,800	8,330
ウィザードリィIV	12,800	10,880
イース2	7,800	6,630
マイト&マジック2	9,800	8,330
デュアルターゲット	7,800	6,630
★ガールズ・パラダイス	7,800	6,630
★やりたい放題2AV	6,800	5,780
プレンセスはストリートガール	6,800	5,780
★イミテーションは愛せない	6,800	5,780
★禁断のパラダイスAV	6,800	5,780

★印はアダルト版

★ソフト名の最後に表示された○内数字は、発売予定月です。

商品名	メディア	割引価格
▶ディスケット		
マクセル	5'2D	1,290
	5'2HD	1,250
	3.5'2HD	390
TDK	5'2D	1,250
	5'2HD	1,250
	3.5'2HD	390
3M	5'2HD	1,100
ノーブランド(白箱)	5'2D	450
	5'2HD	720

▶周辺機器

商品名	価格	割引価格
サイバースティック(CZ-8NJ2)	23,800	20,950
ジョイスティックXE-1PRO	9,500	7,800
アスキースティックXターボ	6,800	5,780

この割引価格にはすべて消費税3%が含まれています。

お得な郵便振替口座 東京5-19010

注文方法

①お申込は注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は通常6日～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
一掲載されていない商品に関しては、お時間をいただく場合があります

注文書

氏名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種

インチ 2D 2DD 2HD CD-ROM ROM

商品名 割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、1本360円 2本670円
その他670円、宅急便1000円

03(989)1121 東京

定休日：木・土・日 送料を忘れずに御注文下さい。
(土・日・祭日SHOPは営業致しております)
営業時間：月～金、10:30～17:00

すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合わせは、上記へお電話ください

送り先：〒171東京都豊島区要町3-51-3ソフトアーデン東京
〒090札幌市中央区南2条西3丁目リンクエキビル
ワールドインアオヤマ内ソフトアーデン札幌 注文係

FAXによる商品のお問い合わせは24時間下記のNoで……03-987-7798

渋谷駅 ハチ公口 徒歩0分

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古品・ジャンク品 投げ売り激安フェアー!

全国通信販売OK!

500台の大放出!

品切れまで実施!

中古パソコンハード¥1,000より、中古ソフト¥100より

中古ソフトは店頭のみの販売です。電話の問い合わせは出来ません。

倉庫を開放!!



右の表はほんの一例です。

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
	パソコン本体		
NEC	N5200モデル06(N5231-06、附属品無し)	――	¥50,000
NEC	PC8801MKⅡFR20(附属品無し)	¥148,000	¥44,800
NEC	PC8801MKⅡSR20(附属品無し)	¥213,000	¥42,800
NEC	PC8801MKⅡ20(附属品無し)	¥225,000	¥29,800
NEC	PC8801MKⅡ10(附属品無し)	¥168,000	¥14,000
NEC	PC8801(附属品無し)	¥228,000	¥ 9,800
NEC	PC6001MKⅡ(故障品)	¥84,800	¥ 1,000
エプソン	PC-286L-STD-S(ラップトップ、附属品無し)	¥298,000	¥79,800
シャープ	CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備、附属品無し)	¥99,800	¥29,800
シャープ	CZ801CS(X1C)(故障品)	¥119,800	¥ 2,000
シャープ	CZ801CS(X1C)(附属品無し)	¥119,800	¥ 5,000
シャープ	CZ803C(X1CS)(故障品)	¥119,800	¥ 3,000
シャープ	CZ803CS(X1CS)(故障品)	¥119,800	¥ 1,000
シャープ	MZ1500(クイックディスク不良、チャタリング有り)	¥89,800	¥ 2,000
シャープ	MZ3541(MS-DOSマシン、5″FDD2基内蔵)	¥410,000	¥10,000
シャープ	MZ5521(MS-DOSマシン)	¥388,000	¥49,800
シャープ	MZ2000(故障、グリーンモニター搭載)	¥228,000	¥ 1,000
シャープ	MZ2200(専用レコーダー付)	¥128,800	¥ 9,800
富士通	FM-TOWNS2本体・CRT・キーボード・システムセット	¥527,800	¥265,000
富士通	FM-TOWNS1本体・CRT・キーボード・システムセット、新品限定)	¥467,800	¥250,000
富士通	FM-TOWNS1本体・CRT・キーボード・システムセット	¥467,800	¥238,000
富士通	FM-7(キーボードチャタリング)	¥128,000	¥ 4,000
富士通	FM-7(キーボードチャタリング、附属品無し)	¥128,000	¥ 2,000
富士通	ファコム9451CL(附属品無し)	――	¥39,800
	MSX、MSX2、MSX2+		
ソニー	HB-11(16K-MSX)	¥49,800	¥ 3,000
ソニー	HB-101(32K-MSX、附属品無し)	¥49,800	¥ 3,000
ビクター	HB-6(32K-MSX、附属品無し)	¥69,800	¥ 5,000
ソニー	HB-F1(MSX2)(附属品無し、JOYポート不良)	¥32,800	¥ 6,000
ソニー	HB-F1Ⅱ(MSX2)(附属品無し、Mキー不良)	¥29,800	¥ 7,000
パナソニック	CF-2000(16K-MSX、附属品無し)	¥54,800	¥ 3,000
パナソニック	CF-3000(32K-MSX)	¥59,800	¥ 4,000
パナソニック	FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	¥106,000	¥19,800
東芝	HX-21(64K-MSX、附属品無し)	¥64,800	¥ 5,000
三洋	WAVY-11(16K-MSX)	¥54,800	¥ 5,000
	ワープロ		
富士通	オアシス100G(親指シフト、CRT、漢字プリンター付)	――	¥69,800
富士通	オアシス100F(親指シフト、CRT、漢字プリンター付)	――	¥65,000
シャープ	WD-2400(ワープロ検定認定機、136桁プリンター付)	――	¥89,800
シャープ	WD-5500(20メガハードディスク搭載、24×32ドット表示の14″CRT付)	¥830,000	¥198,000
キヤノン	キヤノワード350(CRT、3.5″FDD×2、熱転写プリンター搭載)	¥248,000	¥54,800
	ハードディスク・フロッピーディスク		
アイテック	ITH-5040H(40メガHDD、98用I/F付)	¥148,000	¥59,800
アイテム	ディスクPCモデル40(PC用5″2Dディスク)	¥128,000	¥ 2,000
エプソン	TF-20PC(5″2D 2ドライブ、附属品無し)	¥168,000	¥15,000
	データーレコーダー		
NEC	PC6082(各社使用可能、附属品一部無し)	¥19,800	¥ 5,800

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
NEC	PC6081(各社使用可能、附属品一部無し)	¥11,800	¥ 4,500
	漢字プリンター		
NEC	PC-PR201H-03(201Hシリーズ用トラクターフィーダー)	¥20,000	¥ 3,000
NEC	PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	¥69,800	¥25,800
NEC	NM-9100Ⅱ(80桁、18ピン、ドット)	¥198,000	¥19,800
エプソン	MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	¥298,000	¥19,800
エプソン	UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	¥290,000	¥29,800
精工舎	GP-550E(80桁、16ピン、ドット、一部附属品無し)	¥99,800	¥ 9,800
精工舎	SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	¥118,000	¥ 9,800
	プリンター		
松下	KX-1091N(80桁ドットプリンター)	¥89,800	¥ 9,800
ローランド	DXY-990(プロッタプリンター)	――	¥59,800
東京電子	LPR-24T(80桁、24ピン熱転写漢字プリンター)	¥119,800	¥28,000
エプソン	SP-80PC(80桁、ドット)	¥62,800	¥ 5,900
エプソン	JP-80(80桁カラープリンター、ドット)	¥119,800	¥10,000
カシオ	FP-1012PR(エプソン製、80桁、ドットプリンター、FM使用可、附属品無し)	¥138,000	¥10,000
シャープ	CZ-800P(80桁、ドット)	¥142,800	¥ 9,800
シャープ	MZ-1P02(80桁、8ピン、ドット、MZシリーズ用、附属品無し)	¥138,000	¥ 5,000
精工舎	GP-500F(80桁、ドット、FM用)	¥59,800	¥ 8,500
精工舎	GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	¥59,800	¥ 9,000
ロジテック	KP-5000(PC用80桁ドットプリンター、説明書無し)	¥98,000	¥ 9,800
ヤマハ	PN-01(MSX用ドットプリンター)	――	¥ 8,000
精工舎	GP-700M(80桁、カラードット)	¥79,800	¥14,800
	ディスプレイ		
NEC	PC-60M43(1000文字、デジタル)	¥65,800	¥16,800
NEC	PC-8054K(2000文字カラー、デジタル、画面ブレ)	――	¥ 2,000
NEC	PC-8048K(2000文字、デジタル)	――	¥14,800
NEC	PC-KD251(2000文字、デジタル)	¥59,800	¥24,800
シャープ	CU14GE(2000文字、デジタル)	――	¥28,800
シャープ	CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	¥119,800	¥35,800
シャープ	CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	¥74,700	¥37,800
シャープ	CU-14H1(4000文字カラー、デジタル、若干画面ゆれ有り)	¥99,800	¥10,000
カシオ	FP-6000C(2000文字、グリーン、附属品無し)	――	¥ 1,000
カシオ	FP-6000C(4000文字カラー、デジタル、附属品無し)	――	¥ 3,000
シャープ	MZ-1D03(4000文字カラー、デジタル)	¥163,000	¥ 8,000
シャープ	MZ-1D15(2000文字、デジタル)	¥72,000	¥26,800
東映	FTC-1208(4000文字、デジタル、0.28)	¥128,000	¥36,800
内田洋行	U-0021(2000文字、デジタル)	――	¥14,800
パナソニック	JB-1201M(2000文字グリーン、画面ノイズ)	――	¥ 2,000
ビクター	TM-10(ビデオモニター、88FEやMSXに最適)	――	¥24,800
	その他の周辺機器		
WACOM	WT-4400 SE(デジタイザ)	¥228,000	¥29,800
グラフテック	WX-4636R(X-Yプロッター、附属品無し)	――	¥25,000
NEC	SP2400FAST(2400ボー半重モデム)	¥168,000	¥10,000
シャープ	FO-80(G3機ファクシミリ兼コピー機)	¥220,000	¥40,000
ローランド	CMU-800(コンピュータリズム音源)	¥39,800	¥ 2,000
NEC	PC-CM301(キャプテンアダプター)	¥53,000	¥ 5,000
各社	G3規格FAX(多数あります。)	――	¥29,800より

新品も限定で中古並みの安さ!!早い者勝ち!!

NEC PC8801FE



定価¥129,000

- 家庭用TVに接続可能(但ビデオ入力端子付に限る)
- 5″2Dディスク2基搭載
- FM音源内蔵
- 漢字ROM内蔵

税込特価 ¥79,800

クレジット	1回目	2回目以降
12回払	¥8,278	¥7,300
15回払	¥5,972	¥5,000
30回払	¥4,157	¥3,200

NEC PC-KD853N



定価¥118,000

- 4000文字アナログカラーディスプレイ
- ドットピッチ0.31の高解像度
- チルト台付

税込特価 ¥65,000

クレジット	1回目	2回目以降
10回払	¥7,850	¥7,000
15回払	¥5,600	¥4,800
24回払	¥5,400	¥3,100

Fujitsu FM-TOWNS 2セット



合計定価¥527,800

- 本体+キーボード+CRT+OS
- 人気急上昇中

税込特価 ¥290,000

クレジット	1回目	2回目以降
18回払	¥19,500	¥18,300
24回払	¥15,600	¥14,200
36回払	¥12,500	¥10,000

NEC VC-F210



定価¥80,000相当

- VHS Hi-FiHQビデオデッキ
- 音声多重、ステレオ対応。
- 高画質4ヘッドHQ対応。
- カウンターメモリー
- 2週4プログラム予約 & ワンタッチタイマー
- ジェットサーチで高速サーチOK

税込特価 ¥45,000

クレジット例	1回目	2回目以降
6回払	¥8,200	¥7,900
10回払	¥4,950	¥4,900
15回払	¥4,200	¥3,300

三洋 WAVY-70FD2



定価¥87,800

- 超人気MSX2+を2ドライブにしました。
- FM音源内蔵によりリアルな効果音!
- 漢字ROM内蔵

税込特価 ¥64,800

クレジット	1回目	2回目以降
10回払	¥7,632	¥7,000
12回払	¥7,028	¥5,900
24回払	¥5,164	¥3,100

SHARP MZ1P22



定価¥79,800

- シャープCZ、MZシリーズ用漢字プリンター
- 24ピン熱転写方式カラー
- ケーブルは別売です。

税込特価 ¥19,800

5月13日(日曜日)は、消防立ち入り検査のため休業させて頂きます。

全国どこでもお電話一本で即お届け! 受付時間 AM10:00~PM7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

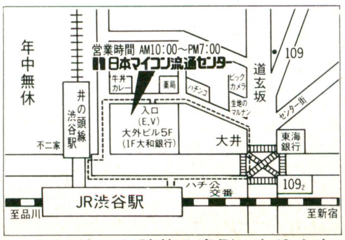
大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901

仙台受付 022(261)0929 FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

◆すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F



エレベーターは建物の裏側にあります。

● お振込先〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店(普)5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕〔協和銀行 渋谷支店(普)451454〕

● 郵便振替口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名儀は(株)日本マイコン流通センターです。

日本マイコン流通センターの広告は334~341ページにも掲載されています。あわせてご覧下さい。



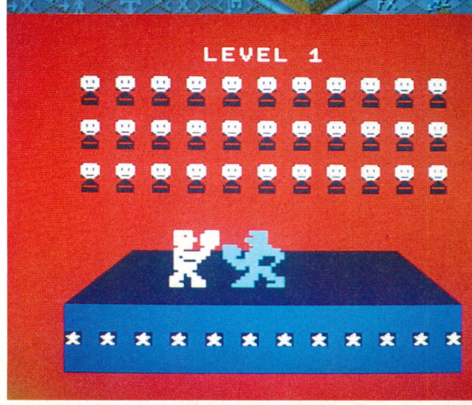
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話 03(445)6111
マッハを体験。迫力の3Dシューティング。
敵機の猛攻撃をくぐり抜けるスリル。
バルカン砲とミサイルを撃ちまくる快感。
加速すればG(重力加速)を感じる高速処理。
天地が逆さになる戦闘機独自の急速旋回飛行。
ヘビーメタルで決める!!
熱く、ワイルドなサウンドが(3チャンネル音声合成)
君の心をかき立てる。
アナログ・ジョイパッド XE-1AP対応
© SEGA 1987
メガドライブ
AFTER BURNER II
好評発売中
ロックオン・ファイアー!
SCORE 6367920
HIT 11
STAGE
アフターバーナーII
機 種 セガ メガドライブ
容 量 4メガビット
価 格 6,900円
発売日 第1回目 3月20日
第2回目 4月27日
SCORE 208860
HIT 11
STAGE 20
ダブルエックス
F14XXトムキャット
(F14Aトムキャットの改良型)
●エンジンの改良により、マッハ2.5からマッハ3に。
●バルカン砲を1門を2門に。
●全方向射程可能ミサイル100発装備。
けっ死のエアーダンス!

CONT

マイコン
BAS
6月号







ENTS

る!動かせる!
グラムが組める雑誌

IC Magazine

目次





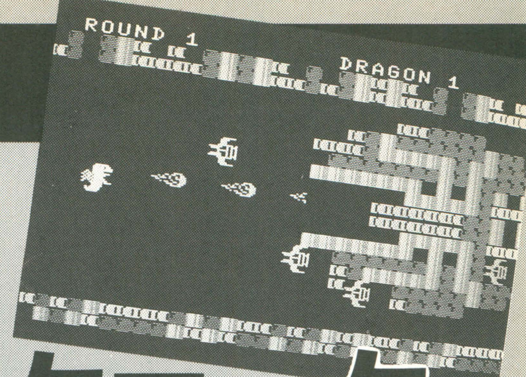


BM特選プログラム・コーナー

広告さくいん

©マイコンBASICマガジン6月号
第9巻 第6号
1990年5月25日印刷 1990年6月1日発行
定価440円(本体427円)
電波新聞社 1990 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141
電話 東京(03)445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

ゲームから学ぼう
BASIC…・プログラミング・テクニック



つぎりん

★ゲーム作りはプログラミング学習に役立つぞ!!

ベーマガには，毎月たくさんの投稿プログラムが掲載されていますね。読者の皆さんのなかには，機械語でバリバリにプログラムを組める人もいることでしょう。また，毎月，掲載プログラム・リストを見ながら打ち込み，ゲームを楽しんだり，プログラムの勉強をしている人も多いと思います。

確かに，投稿プログラムを毎月打ち込んで，それをデバッグして…の繰り返しがプログラムの勉強の早道になります。しかし，BASICの文法はわかっていても，いざ自分でゲーム・プログラムを作るとなると，とまどってしまう人も多いのではないでしょうか。

そこで今回は，ゲームのアイデアがでてから，それがプログラムになるまでの過程を，自己流ではありますが，紹介しようと思います。

もちろん，この方法は，実用的なプログラムの作成にも役立ちます。

ゲームというのは，プレイヤーにキャラクター・デザインや，動きや，アルゴリズムをつうじて楽しさを伝えるものです。そういう意味では，プログラミングに必要なテクニックを全部使うことになります。

みなさんも，この機会に，プログラミングにチャレンジしてみましょう。

★まずBASICを立ち上げよう

君の持っているパソコンに，もしフロッピーディスク・ドライブが付いているなら，まず，BASICのシステム・ディスクをドライブ番号が小さいほうに入れよう(FM-7など，ドライブ0，PC-98,88などは，ドライブ1)。

フロッピーディスクじゃなくて，カセット・テープを使っている人は，そのままでOK。

そして，電源をONにする。

すると，BASICが立ち上がるはずだ。立ち上がらなかったら，取扱説明書をよく読んでみよう（MZ，X1等はカセットでもBASICを読み込ませる必要があります)。

★投稿プログラムをひたすら打ち込む

ベーマガに載っているプログラムのリストを打ち込んでみよう。ただ，いきなりこのゲームで遊びたいからといって，それをガシガシ打ち込む前に，まず自分の持っている機種でそのプログラムが動くかどうか確かめよう。

ベーマガには，ファミコン用のファミリーBASICから，FM，MSX，MZ，PC，X1，X68K，そして，ダイナブック，ポケコンまで，いろいろな機種のプログラムが毎月たくさん載っている。

だから，たとえば君がMSX2を持っているなら，MSX用とかMSX2用のプログラムは動かせるけど，MSX2+や，PCなど他の機種のプログラムはそのままでは動かせないから注意してほしい。

★自分でゲームを作ってみよう

さて，投稿プログラムのゲームで遊ん

パソコンにも，いろいろある!言葉による分類だけでも…

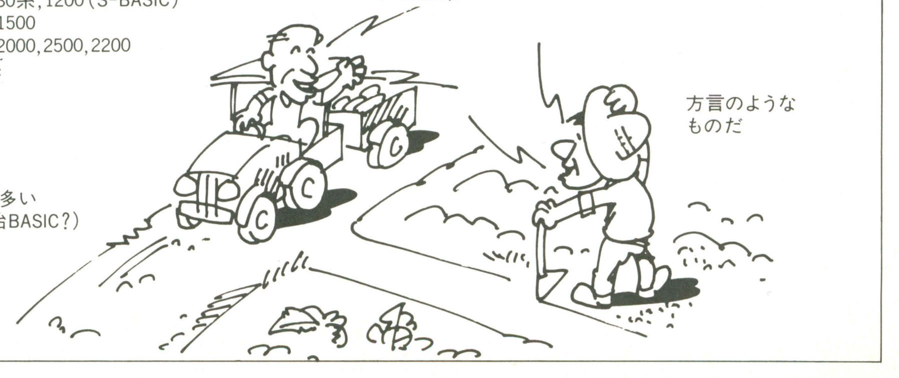
A：マイクロソフト系BASIC
- PC-80,88,98系(N,N88 BASIC)
- FM-7/77系(F-BASIC 3.0)
- FM-AV系(F-BASIC 3.3以降)
- MSX,2,2+(MSX-BASIC系)

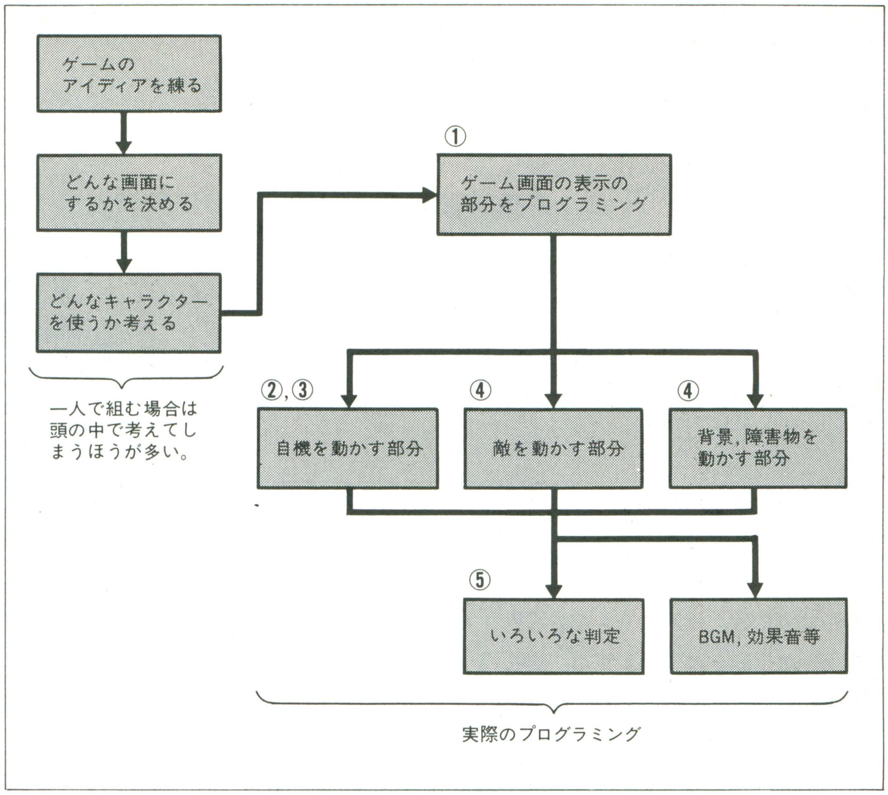
B：シャープ系BASIC
- MZ-80系,1200(S-BASIC)
- MZ-1500
- MZ-2000,2500,2200
- X1系

C：ポケコン・シャープ系
- PC-E500
- PC-1500系
- PC-1200系

D：ポケコン・カシオ系
- FX-系
- PB-100,700,500,1000

Z：その他
- ファミリーベーシック…かなり特殊な命令が多い
- アップルIIシリーズ…命令系体が古い(原始BASIC?)
- X68k…これはもうBASICじゃなくて「C」だ!





《第1図》ブロックを押して敵をつぶすペンゴみたいなゲームを作る

でいるうちに，自分でもゲームを作ってみたくなるんじゃないかな。

「投稿プログラムを打ち込んでいて，かなりBASICの命令は覚えたんだけど，どうやってゲームにしたらいいかわからない」っていう読者も多いと思う。

それなら，とりあえずゲームのアイデアをだしてみよう。ただ，作りたい気持ちはよくわかるんだけど，いきなりドラクエばりのRPGや，バリバリのシューティングものってのはちょっと難しいと思う。

BASICで作るなら，つぎの点に注意すればいい。あとは，どんなアイデアを君がだすかだけが問題だ。

- **画面内にあまりたくさんのキャラクターを動きまわらせない。**
- **あまりにも大きなキャラクターを動かそうとしない。**
- **できるだけスクロールを使わない。**

ただ，これらのことは，プログラミング・テクニックを駆使したり，機械語を使えば解決できるから，「やってやるぜ」という人はチャレンジしてみよう。

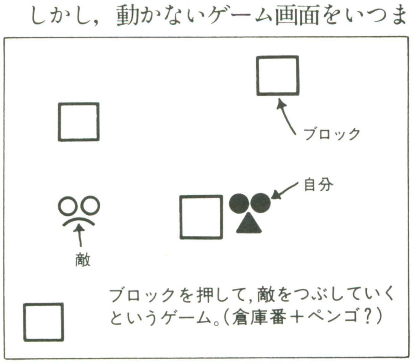
★アイデアがでてからは…

たとえば，**第1図**のゲームを作るとしよう。同時に，この段階でゲーム画面とキャラクターが，ほぼきまってしまう。そうしたら，とりあえずそれらを画面に描きだすプログラムを作ってみる。

今回の例ではBASICで，しかもノーマル・キャラ（パソコンにあらかじめ入っている文字や図形）だけど，これがグラフィックを派手に使ったり，機械語で組んだりした場合，この時点でもとっても感動しちゃうんだ。

★そしてプログラミングだ！

しかし，動かないゲーム画面をいつまでも見ていたってしょうがないよね。やっぱり画面上のキャラクターが動いてゲームになってくれなくちゃ。



《第2図》ゲーム・プログラミングの手順例

そこで，以下に，いつも僕がプログラムを組むときの手順をおおまかに綴ってみた（**第2図，リスト1**）。

①ゲーム画面を作る

今回の例でいえば，画面の枠を描き，その中にブロックを置くということ。

PRINT文で，ガシガシ作ってもいい。そのほうが，どういった画面になるかわかりやすいからね。

ただ，今回のように，ブロックをバラバラに置きたい場合や，パズルもののように何10面も画面を作っておきたいなら，DATA文にしまっておいたり，いろいろな方法が考えられるね。

②自分（自機）が動くようにする

基本的には，キーボードや，ジョイスティック，パッド等がどのように押されているかを調べ，それにあわせて，自機を動かすという方法がいい。

他には，キーボードの割り込みを使う方法があるけど，機械語レベルの話になっちゃうから，ここでは割愛させてもらうことにした。

自分を動かす際の注意点と言えば，自分が動くことができる範囲をよく考えてプログラムしてやること。

壁を突き破ったり，水の上を歩いたり…なんてことがないようにしよう（もっとも，そういうゲームなんだ，と言うんなら話は別だけどね）。

③自分が，移動以外にできることがあるなら，その処理をつける

これは，シューティングものなら，弾を撃つことができるわけだから，その処理をつける。ジャンプしたり，石を投げる…といったことも同じ。

今回の例では，画面上のブロックを押し投げる（？）ことができるから，その処理を付け加える。

この時点でRUNしてみる（プログラムを実行してみる）と，なんとなくゲームらしく見えてくる。シューティングものなら，撃つべき敵がでてくるのを待っている…といった状態。

④敵を（または障害物を）動かす部分を付け足す

シューティングものなら画面上を飛び回る敵を，パズルものなら動く壁とか動く床，邪魔をしてくる敵などのことだね。

今回の例では，ブロックでつぶされるモンスター達だ。これらを，思いどおりに動かせるようにプログラムできるようになると，もうどんなプログラムでも組

めると言ってもいいんじゃないかな。

それほど，ゲームをつくるうえで，一番難しくて，重要な部分なんだ。

もっとも，慣れてくると，ここの部分のプログラミングが一番楽しくなってくるんだけどね。

⑤ゲームに必要な，いろいろな判定を付け足す。

さて，いよいよ大詰めだ。ここまでの段階で，画面内を自分，敵などが動きまわっていて，あたかもゲームの最中のように見えるだろう。でも，このままではいつまでたっても得点が入らないし，ゲーム・オーバーにもならない。

敵と自分がすれちがっても何も起こらないし，自分が撃った弾が敵に当たっても弾は素通りしてしまう。

そう，これらの判定をつけてやらなければいけないんだ。

自分と敵が接触したとき，敵に弾が当たったときなど，それらを画面の座標から調べて判断する。

そして，自分がやられたならやられた時の処理を。弾が敵に当たったなら得点を入れて，敵と弾を消す処理を，パズルが解けたなら出口を表示する処理を…といった感じだ。

ここの部分をきちんと作っておかないと，弾が素通りしたり，意味もなくやられたりと，ゲームをつまらなくしてしまう。

★ってなわけで完成だ

あとは，効果音やBGMをつけたり，タイトルや，エンディングに凝ったりと，ゲームを飾っていけばいいし，しっかり動くことを見極めてキャラクターをオリジナルのものに変えていってもよい。

僕はいつもこういった方法でゲームを作るんだけど，人によっては，①④②③⑤の順番で作ったりする人もいるし，①のつぎにBGMをつけてしまう人もいる。

僕が作ったFM-7版「バトルシティ」(←いつの話？)や，なにわ先生作のX68K版「ドラゴン・スピリット」等も，基本的には，こういった手順でプログラムされているんだ（ただし機械語）。

君もまずBASICからゲーム・プログラミングにチャレンジしてほしい。将来きっと役にたつはずだ。

《リスト1》サンプル・プログラム

```
   1000 DEFINT A-Z:DIM MP(15,11),TX(4),TY(4)
   1010 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:HS=10
   1020 '
①  1030 FOR I=0 TO 11
   1040  MP(0,I)=-1:MP(15,I)=-1
   1050 NEXT I
   1060 '
   1070 FOR I=0 TO 15
   1080  MP(I,0)=-1:MP(I,11)=-1
   1090 NEXT I
   1100 '
   1110 CLS
   1120 COLOR 1:LOCATE 1, 1:PRINT "━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━";   ┐
   1130         LOCATE 1,22:PRINT "━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━";   │
   1140 FOR I=2 TO 21                                                          │ 画面のワクを作る
   1150         LOCATE 1, I:PRINT "■                                    ■";   │
   1160 NEXT I                                                                 ┘
   1170 '
   1180 FOR I=1 TO 14
   1190  FOR J=1 TO 10
   1200   MP(I,J)=0
   1210  NEXT J
   1220 NEXT I
   1230 '
   1240 FOR I=1 TO 20                              ┐
   1250  X=INT(RND(1)*12)+2                        │
   1260  Y=INT(RND(1)* 8)+2                        │
   1270  IF MP(X,Y)>0 THEN GOTO 1250               │ ブロックを置く
   1280  MP(X,Y)=1                                 │
   1290  COLOR 5:LOCATE X*2,Y*2  :PRINT "┌┐";      │
   1300          LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT "└┘";      │
   1310 NEXT I                                    ┘
   1320 '
   1330 SC=0:TM=1000:MX=7:MY=10:MP(MX,MY)=0           ┐
   1340 COLOR 2:LOCATE 31,2:PRINT "HI-SCORE"          │
   1350         LOCATE 34,5:PRINT "SCORE"             │ ハイスコアなどの 表示
   1360 COLOR 7:LOCATE 33,3:PRINT USING "####0";HS;   │
   1370         LOCATE 36,6:PRINT "00";               ┘
   1380 COLOR 6:LOCATE MX*2,MY*2  :PRINT "●●";   ┐
   1390         LOCATE MX*2,MY*2+1:PRINT "▲";     ┘ 自機を最初に表示
   1400 '
   1410 FOR I=0 TO 4                              ┐
   1420  X=INT(RND(1)*14)+1                        │
   1430  Y=INT(RND(1)*8)+1                         │
   1440  IF MP(X,Y)>0 THEN GOTO 1420               │ 敵を5匹表示
   1450  MP(X,Y)=I+2:TX(I)=X:TY(I)=Y              │
   1460  COLOR 3:LOCATE X*2,Y*2  :PRINT "OO";      │
   1470          LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT "へ";      │
   1480 NEXT I                                    ┘
   1490 '
②  1500 A=INP(&HE0)                                        ┐ テンキー（⑤②①③で上下左右）
   1510 VX=(A=253)-(A=247):VY=(A=223)-(A=251)             ┘ を読む
③  1520 P=MP(MX+VX,MY+VY):Q=0                                          ┐
   1530 IF P=0 THEN GOTO 1630                                          │
   1540 IF P>1 THEN GOTO 1930                                          │
   1550 IF P<0 THEN GOTO 1650                                          │
   1560 Q=MP(MX+VX+VX,MY+VY+VY)                                        │
   1570 IF Q=-1 OR Q=1 THEN GOTO 1650                                  │ ブロックを押した
   1580 LOCATE (MX+VX)*2,(MY+VY)*2  :PRINT "  ";                       │ ときの処理
   1590 LOCATE (MX+VX)*2,(MY+VY)*2+1:PRINT "  ";                       │
   1600 COLOR 5:LOCATE (MX+VX*2)*2,(MY+VY*2)*2  :PRINT "┌┐";           │
   1610         LOCATE (MX+VX*2)*2,(MY+VY*2)*2+1:PRINT "└┘";           │
   1620 MP(MX+VX,MY+VY)=0:MP(MX+VX*2,MY+VY*2)=1                        ┘
②  1630 LOCATE MX*2,MY*2:PRINT "  ";:LOCATE MX*2,MY*2+1:PRINT "  ";   ┐
   1640 MX=MX+VX:MY=MY+VY                                              │ 自分の移動
   1650 COLOR 6:LOCATE MX*2,MY*2  :PRINT "●●";                        │
   1660         LOCATE MX*2,MY*2+1:PRINT "▲";                          ┘
   1670 '
⑤  1680 IF Q<2 THEN GOTO 1770
   1690 BEEP 1:SC=SC+1:LOCATE 33,6:COLOR 7:PRINT USING "####0";SC;:BEEP 0  ┐
   1700 X=INT(RND(1)*14)+1:Y=INT(RND(1)*10)+1                              │
   1710 IF MP(X,Y)>0 THEN GOTO 1700                                        │
   1720 IF ABS(X-MX)<3 AND ABS(Y-MY)<3 THEN GOTO 1700                      │ 敵を押しつぶしたときの処理
   1730 TX(Q-2)=X:TY(Q-2)=Y:MP(X,Y)=Q                                      │
   1740  COLOR 3:LOCATE X*2,Y*2  :PRINT "OO";                              │
   1750          LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT "へ";                              ┘
   1760 '
④  1770 TK=TK+1:IF TK>4 THEN TK=0                                ┐
   1780 R=INT(RND(1)*4)                                         │
   1790 VX=(R=0)-(R=1):VY=(R=2)-(R=3)                           │
   1800 P=MP(TX(TK)+VX,TY(TK)+VY)                               │
   1810 IF P<>0 THEN GOTO 1900                                  │
   1820 LOCATE TX(TK)*2,TY(TK)*2  :PRINT "  ";                  │ 敵の移動
   1830 LOCATE TX(TK)*2,TY(TK)*2+1:PRINT "  ";                  │
   1840 MP(TX(TK),TY(TK))=0:TX(TK)=TX(TK)+VX:TY(TK)=TY(TK)+VY   │
   1850 COLOR 3:LOCATE TX(TK)*2,TY(TK)*2  :PRINT "OO";          │
   1860         LOCATE TX(TK)*2,TY(TK)*2+1:PRINT "へ";          │
   1870 MP(TX(TK),TY(TK))=TK+2                                  ┘
⑤― 1880 IF TX(TK)=MX AND TY(TK)=MY THEN 1930 ] 敵と自分が重なったかの判定
   1890 TM=TM-1                      ┐
   1900 FOR I=0 TO TM:NEXT           │ 時間待ち
   1910 GOTO 1500                    ┘
   1920 '
   1930 FOR I=0 TO 299:BEEP 1:BEEP 0:NEXT          ┐
   1940 LOCATE 13,13:COLOR 2:PRINT "GAME OVER";    │
   1950 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 1950         │ ゲーム・オーバー
   1960 IF SC>HS THEN HS=SC                        │
   1970 GOTO 1110                                  ┘
```

意外に簡単!! ゲームがカッコよくなる!

『パスワード・システムの研究』

SHINGO

はじめに

みなさん，こんにちは。SHINGOです。以前，OFコーナーに，「パスワードでコンティニューできるゲームの作りかたがわからない」という質問がありました。

ドラゴンクエストやロードランナー等のファミコン・ゲームでおなじみの『パスワード・システム』です。自分のプログラムでも同じようなことができたら，カッコイイでしょうね。

しかし，実は意外と簡単に，パスワード式のゲームは作れるんですよ。BASICでも十分！

では，文字列操作の勉強も加えながら，パスワード・システムへ挑戦です！**第1図**に今回使う文字列関数表を示します。

プログラム例はPC-88VA用ですが，ほとんどのパソコンに応用できます。

ASC（文字）

与えられた文字のキャラクター・コードを返す関数。
（例） PRINT ASC（"A"）↵
65

CHR$（キャラクター・コード）

与えられたキャラクター・コードに対応する文字を返す関数。
（例） PRINT CHR$（66）↵
B

MID$（文字列，I，J）

文字列の左からI番目から，J個分の文字列を返す関数。
（例） PRINT MID$（"ABCD",2,2）
BC

STR$（数値）

数値を数字（文字列）に変換
（例） A$=STR$（12）

VAL（文字列）

数字（文字列）を数値に変換
（例） A=VAL（"12"）

MID$（文字列，I）

文字列の左からI番目以降を返す関数。
（例） PRINT MID$（"ABCD", 2）
BCD

《第1図》文字列関数の文法

面セレクト・コンティニュー

まず最初に，ロードランナーや，バベルの塔など，**各面のパスワードがあらかじめ決められている**タイプに挑戦します。

それでは，**リスト1**を実行してください。カーソルが出て入力待ちになります。ここでパスワードを入力すると，変数ROにコンティニューされる面の番号が代入され，画面にも表示されます。ためしに"PC8801"と入力してみてください。

しかし，これではチョットまずいですね。**リストを見ると，大切なパスワードがばれてしまいます。**

《リスト1》パスワード・システムその1

```
1000 '***** パスワード・システム    その1*****
1010 '
1020 FOR I=1 TO 5
1030    READ PW$(I)                    '配列にパスワードを準備する
1040 NEXT
1050 '
1060 INPUT "PASS WORD=",I$             '入力してもらう
1070 '
1080 FOR I=1 TO 5
1090    IF PW$(I)=I$ THEN 1140         '対応するパスワードを探す
1100 NEXT I
1110 '
1120 PRINT "PASS WORD ERROR!":GOTO 1060
1130 '
1140 RO=I:PRINT RO;"面START!"
1150 END
1160 '
1170 DATA PC6001,PC8001,PC8801,PC9801,PC88VA
1180 ' └─── 5面分のパスワード
```

暗号化で秘密を守れ！

そこで，『**暗号化**』を行ないます。**リスト2**が，その例です。

これも，**リスト1**と同じパスワードに対応します。たとえば"PC8801"を入力してください。これなら，ちょっとリストを見ただけではわかりませんね。

でも，やっていることは簡単なんですよ。ご存知の人も多いでしょうが，コンピュータで"文字"を扱う場合，文字をひとまずキャラクター・コードと呼ばれる"数値"に変換してから処理しています。"A"なら65，"B"は66，"C"は67というように，一つの文字に一つの数が割り当てられているのです。

リスト2では，パスワードの各文字の

《リスト2》暗号化したパスワード・システム

```
1000 '***** パスワード・システム   その2*****
1010 '
1020 FOR I=1 TO 5
1030    READ PW$(I)
1035    FOR J=1 TO 6'           ┌───暗号解読
1036       MID$(PW$(I),J,1)=CHR$(ASC(MID$(PW$(I),J,1))+1)
1037    NEXT J          'キャラクターコードを1つずらす──┘
1040 NEXT I
1050 '
1060 INPUT "PASS WORD=",I$
1070 '
1080 FOR I=1 TO 5
1090    IF PW$(I)=I$ THEN 1140
1100 NEXT I
1110 '
1120 PRINT "PASS WORD ERROR!":GOTO 1060
1130 '
1140 RO=I:PRINT RO;"面START!"
1150 END
1160 '
1170 DATA OB5//0,OB7//0,OB77/0,OB87/0,OB77U@
1180 ' └─── 5面分のパスワード (暗号化されたもの)
```

キャラクター・コードを一つずらすことにより暗号化しているのです。

その作業を1036行で行なっています。ちょっと難しそうな関数が出てきましたよ。

ASCは文字をキャラクター・コードに，CHR$はキャラクター・コードを文字に変換する関数です。MID$は「MID$(A$，J，I)」のように使い，結果として，A$のJ番目からI個分の文字を抜き出します。

これらは，**第1図**にもまとめておきますが，文字列関数の基本中の基本ですから，ぜひマスターしてください。

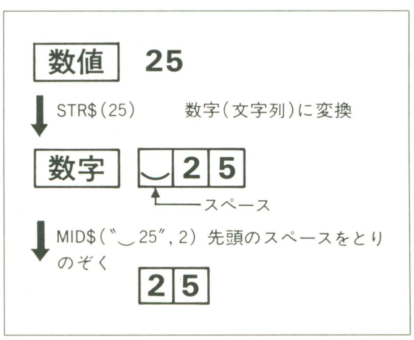
RPGのパスワード・システム

つぎは，ドラゴンクエストのようなロールプレイング・ゲームのコンティニューです。

先ほどの場合は『面』だけをパスワード化したのですが，こんどはレベルや，攻撃力，守備力，X座標，Y座標，など色々なパラメータをパスワード化しなくてはなりません。ですから，パスワードをあらかじめきめておくのではなく，**そのときの状態に応じてパスワードを作りだす必要があります。**

まず，**リスト3**を実行してください。レベルや攻撃力など，キャラクターの状態を示すパラメータが表示された後，パスワードが表示されます。つぎにすかさず，入力待ちになりますから，このパスワードをまちがいなく入力してください。

すると，キャラクターのパラメータが，先のとおりに表示されるでしょう。これで成功です。つまり復活できたわけです。



《第2図》数値→数字に変換する手順

では，そのシステムを見てみましょう。

ここでは，レベル，攻撃力，守備力，X座標，Y座標いずれも，0～99の範囲の値をとる整数とします。そして，1桁の値の場合には，その前に0を付け加え(たとえば3なら03にする)，必ず2桁で表すことにします。

パスワードは，この五つの2桁の数を並べた10桁の数を，文字(A～J)に変換して，作りだしています。

0はA，1はB，2はC…というように，0～9の各数に対し，1文字の英字を割り当て，これを並べて，パスワードとします。

プログラム(**リスト3**)を見てみましょう。1100行に，STR$という関数があります。これは，**数値**を**数字**に変換するものです（VAL関数はその逆）。

ここで言う『数値』と『数字』の違いは

- **数値**…計算を行なう本当の意味での数
- **数字**…文字記号にすぎない，マーク

つまり，A＝123として使われるときは数値。A$＝"123"の場合は数字(文字列)ということになります。

レベルや攻撃力などの**数値**を，パスワ

《リスト3》パラメータも含めたパスワード・システム

```
1000 '***** パスワード・システム   その3*****
1010 '
1020 FOR I=1 TO 5:P(I)=INT(RND(1)*99):NEXT   '乱数でパラメータを決定
1030 PRINT "レベル";P(1)
1040 PRINT "攻撃力";P(2)
1050 PRINT "守備力";P(3)
1060 PRINT "X座標";P(4)
1070 PRINT "Y座標";P(5)
1080 '
1090 FOR I=1 TO 5                 '┌──数値から数字への変換
1100    PW$=PW$+RIGHT$("0"+MID$(STR$(P(I)),2),2)
1110 NEXT I
1120 '
1130 FOR I=1 TO 10
1140    MID$(PW$,I,1)=CHR$(ASC(MID$(PW$,I,1))+17)
1150 NEXT I
1160 '
1170 PRINT "復活の呪文を教えよう!    ";PW$
1180 '
1190 PRINT:INPUT "復活の呪文を入力せよ!    ",I$
1200 I$=I$+"ABCDEFGHIJKL" '入力文字数が不足した時への対処
1210 '
1220 FOR I=1 TO 10
1230    MID$(I$,I,1)=CHR$(ASC(MID$(I$,I,1))-17)
1240 NEXT I
1250 '
1260 FOR I=1 TO 5
1270    P(I)=VAL(MID$(I$,I*2-1,2))
1280 NEXT I   '└─数字から数値への変換
1290 '
1300 PRINT "レベル";P(1)
1310 PRINT "攻撃力";P(2)
1320 PRINT "守備力";P(3)
1330 PRINT "X座標";P(4)
1340 PRINT "Y座標";P(5)
1350 '
1360 PRINT:PRINT "元通りに戻ったら成功です"
1370 END
```

ードという**文字列**に変換するには，まずSTR$関数で『数値→数字』の変換が必要なのです。

STR$を使う際に注意することは，A$=STR$(25)とした場合に，A$には"25"ではなく，" 25"と**左に一つ分のスペースが加えられる**ということです（このスペースは，+25の"+"が省略されたものです。A$=STR$(−25)とすると，A$は"−25"となり，スペースは付きません）。

このスペースは，じゃまなのでMID$関数を使ってとりのぞきます。このMID$は，さっきも使いましたが，こんどはちょっと違う使いかたをします。

MID$(A$，J)とすると，**A$のJ番目以降をすべて**取り出すことができます。

1100行では，2番目以降を指定することで，先頭のスペースをとりのぞきます。**第2図**を見るとよくわかると思います。

この**リスト3**で，パスワード・システムのほとんどは果たされるのです。ただ少し困ったことが起きます。デタラメにパスワードを入力しても，それ相応に対応してしまい，場合によっては**不正**にすごいパラメータのキャラクターが生まれます。

ためしに，「JJJJJJJJJJ」というパスワードを入力してみてください。げげっ！すごいキャラクターが！これでは，ゲームもつまらなくなります。それに，パスワードの入力ミスをしたときにも困りますね。

そこで使うテクニックが「チェックサム」です。「チェックサム」という言葉は，マシン語のダンプリストを打ち込んだ経験のある人には，聞き慣れたものでしょうね。「チェック」は**検査**，「サム」は**合計**という意味ですから「合計の検査」をするわけです。

さっきのシステムで，5個のパラメータをつなげて，10桁の数を作りましたね。この10桁の各桁を合計します。たとえば，

3 4 8 7 6 3 8 9 7 5

というデータならば，3+4+8+7+6+3+8+9+7+5=60です。この60を10桁のつぎに付け加えて，12桁の

3 4 8 7 6 3 8 9 7 5 6 0

にします。これを今までと同じ方法で文字に変換しパスワードにするのです。

「それがどうしたんだい？」

と思われた人もいるでしょうね？たったこれだけの追加で何が変わるのでしょう？

その答は，パスワードからパラメータの変換のときにわかります。この変換のときに，再び10桁の合計を求めて，それが，チェックサム（おわりの2桁）と等しいかを調べるのです。もしデタラメなパスワードを入れたり，入力ミスをした場合は，チェックサムが合わなくなりますよね？

これで「厳重」とまではいきませんが，かなりの厳しさで，「本物のパスワード」かどうか調べることができます。

完成したものが**リスト4**です。BASICレベルでは，ほぼ満足のいくシステムではないでしょうか？

さらに高度なテクニックへの挑戦

これで，ロードランナー・タイプもドラクエ・タイプも完成です。ゲームに組み込むのも簡単にできるでしょう。

しかしです。今のベーマガ読者のレベルを考えると，これだけでは不安ですね。さらに厳重なパスワード・システムにもチャレンジしてみてください。文字列関数を十分に使いこなした，独自のシステムです。

「これはいける！」というシステムができたら，ビシバシ，ベーマガへ投稿してください。

もちろん，おもしろいゲームに組み込んでですよ！

《リスト4》完成したパスワード・システム

```
1000 '***** パスワード・システム   その4*****
1010 '
1020 FOR I=1 TO 5:P(I)=INT(RND(1)*99):NEXT
1030 PRINT "レベル";P(1)
1040 PRINT "攻撃力";P(2)
1050 PRINT "守備力";P(3)
1060 PRINT "X座標";P(4)
1070 PRINT "Y座標";P(5)
1080 '
1090 FOR I=1 TO 5
1100    PW$=PW$+RIGHT$("0"+MID$(STR$(P(I)),2),2)
1110 NEXT I
1120 '
1123 FOR I=1 TO 10                      'チェックサムの作成
1124    SUM=SUM+VAL(MID$(PW$,I,1))
1125 NEXT
1126 '
1127 PW$=PW$+RIGHT$("0"+MID$(STR$(SUM),2),2)
1128 '
1130 FOR I=1 TO 12
1140    MID$(PW$,I,1)=CHR$(ASC(MID$(PW$,I,1))+17)
1150 NEXT I
1160 '
1170 PRINT "復活の呪文を教えよう！    ";PW$
1180 '
1190 PRINT:INPUT "復活の呪文を入力せよ！    ",I$
1200 I$=I$+"ABCDEFGHIJKL" '入力文字数が不足した時への対処
1210 '
1220 FOR I=1 TO 12
1230    MID$(I$,I,1)=CHR$(ASC(MID$(I$,I,1))-17)
1240 NEXT I
1241 '
1242 SUM=0
1243 FOR I=1 TO 10                      'チェックサムの検査
1244    SUM=SUM+VAL(MID$(I$,I,1))
1245 NEXT
1246 '
1247 IF SUM<>VAL(MID$(I$,11,2)) THEN PRINT "呪文が違います":GOTO 1190
1250 '
1260 FOR I=1 TO 5
1270    P(I)=VAL(MID$(I$,I*2-1,2))
1280 NEXT I
1290 '
1300 PRINT "レベル";P(1)
1310 PRINT "攻撃力";P(2)
1320 PRINT "守備力";P(3)
1330 PRINT "X座標";P(4)
1340 PRINT "Y座標";P(5)
1350 '
1360 PRINT:PRINT "元通りに戻ったでしょう？"
1370 END
```

だれにもあつかえる

便利な『画面圧縮プログラム』

山本　克稔

はじめに

とっても便利な画面圧縮の方法を見つけたので公開します。ほとんどの機種(全部かな？)で利用できます。ただし，プログラムは，Ｘ１シリーズ用です。少し手を加えれば他の機種でも使用できると思います。

内容と原理

内容は14×10の画面に10個（空白，自分，敵を含む）のキャラクターを表示するときの画面圧縮法です。キャラクターの数は10個以内ならかまいませんが，１～３個なら，この方法はあまり良い方法とはいえません（ＨＥＸ＄やＢＩＮ＄のない機種なら少しは，利用価値があると思います)。

それではつぎに，原理の説明をします。原理はとても簡単です。16進数を使っていないのでＭＺシリーズでも使えます（前にＭＺユーザーだったから知ってるんだよ)。簡単に文章で説明をします。

①画面の情報を仮想画面（サンプル・プログラムでは，Ｍ＄(X，Y)を使っています）に数字を文字列にして送ります。
②仮想画面の情報を二つぶん取りだし，合成（１文字を二つ合わせて２文字にする）させます。
③その情報は，２文字の数字（文字列として扱われています）を数式に戻します（“24”を24にする)。
④その数式に65（“A”のアスキー・コード）を足し，その数のアスキー・コードのキャラクターを文字列（Ａ＄など）などに足していきます。
⑤最終的には，文字列が70文字になるまで②～④の作業を繰り返します。

次に簡単な図で説明します。**第１図**を見てください。理解できましたか？

サンプル・プログラムの使用方法

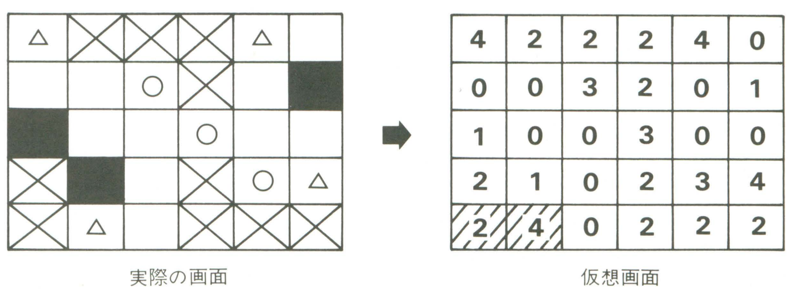
カーソル・キーでカーソルを動かし，0～7のキーで対応するキャラクターを置きます（ちなみに，0は空白)。Ｒで，すでに入っているＤＡＴＡを読みだします。Ｄで作業終了です。

作業終了後は自分と敵のキャラクターを置きます。カーソル・キーでカーソルを動かし，Ｚで自分の，Ｘで敵のキャラクターを置きます。敵はいくつでも置けます。Ｅで終了です。

その後は，ＤＡＴＡ文の後ろにＤＡＴＡが表示されるので，ＤＡＴＡ文の前にカーソルをもっていき行番号を入力し，リターン・キーを押してください。ただし行番号は，1000以降にしてください。

終わりに

どうでしたか？なかなか便利でしょう。皆さんも，どんどんプログラムを作ってベーマガに投稿しよう！



左下から"2"と"4"の２文字を取り出します。それを二つ合わせて"24"とします。このままでは文字なので，VAL関数を使って24という数字にします。それに65を足した数に対応する文字をアスキー・コードから取り出します。するとこの場合は65＋24＝89で，"Y"という文字になります。これを何度も，繰り返します。

《第１図》データ圧縮のしくみ

データ圧縮のサンプル・プログラム・リスト

```
100 ' ▁▂▃▅▇ ｶﾞﾒﾝ DATA ｱｯｼｭｸ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ▇▅▃▂▁
110 ' ▁▂▃▅▇        SHOKI        ▇▅▃▂▁
120 CLS:WIDTH 40:DIM M$(14,10):INIT
130 ' ***** CHR. ｻｸｾｲ *****
140  FOR I=1 TO 7:READ A$(I):NEXT
150  FOR I=1 TO 7:READ B$(I):NEXT
160  FOR I=1 TO 7:CH$(I)=A$(I)+"↓←←"+B$(I):NEXT:CH$(0)="  ↓←←  "
170 ' ***** CHR. DATA *****
180 DATA "■▒","┌┐","╲╱","╱╲","◢◣","◢◣","◢◣"
190 DATA "▒■","└┘","╱╲","╲╱","╲╱","╲╱","╲╱"
200 ' ▁▂▃▅▇      GAMEN SET      ▇▅▃▂▁
```

```
210 COLOR 1
220 FOR I=0 TO 15
230  LOCATE I*2, 0:PRINT CH$(1);:LOCATE I*2,22:PRINT CH$(1);
240 NEXT
250 FOR I=0 TO 11
260  LOCATE  0,I*2:PRINT CH$(1);:LOCATE 30,I*2:PRINT CH$(1);
270 NEXT
280 COLOR 7
290 LOCATE 32, 1:PRINT"**KEY**"
300 LOCATE 32, 3:PRINT"CURSOR":LOCATE 33, 4:PRINT"=MOVE"
310 LOCATE 32, 6:PRINT"0-7"   :LOCATE 33, 7:PRINT"=PUT↓←←←CHAR."
320 LOCATE 32,10:PRINT"[D]"   :LOCATE 33,11:PRINT"=MAKE↓←←←←DATA"
330 LOCATE 32,14:PRINT"[R]"   :LOCATE 33,15:PRINT"=READ↓←←←←DATA"
340 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 14:M$(J,I)="0":NEXT J,I
350 X=1:Y=1:GOTO 470
360 ' ▁▂▃▄▅▆▇█         MAIN         █▇▆▅▄▃▂▁
370 XX=X:YY=Y:K$=INKEY$(0):IF K$="" THEN 370
380 BEEP
390 X=X-((K$="←")*(X>1))+((K$="→")*(X<14))
400 Y=Y-((K$="↑")*(Y>1))+((K$="↓")*(Y<10))
410 IF K$="D" THEN 500
420 IF K$="R" THEN 720
430 IF XX<>X OR YY<>Y THEN 460
440 A=ASC(K$):IF A<48 OR A>55 THEN 460
450 K=VAL(K$):IF K=>0 AND K<=7 THEN COLOR K:LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(K):M$(X,Y)=
K$
460 A=VAL(M$(XX,YY)):COLOR A:LOCATE XX*2,YY*2:PRINT CH$(A)
470 A=VAL(M$(X,Y)):COLOR A:CREV 1:LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(A):CREV
480 GOTO 370
490 ' ▁▂▃▄▅▆▇█       MAKE DATA       █▇▆▅▄▃▂▁
500 COLOR 7:CLS
510 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 14
520  COLOR VAL(M$(J,I)):LOCATE J,I:PRINT M$(J,I);
530 NEXT J,I:COLOR 7:LINE(0,0)-(15,11),"1",B:LOCATE 0,17
540 PRINT:PRINT"[Z]=PLAYER : [X]=ENEMY":PRINT"[E]=END"
550 XX=X:YY=Y:K$=INKEY$(0):IF K$="" THEN 550
560 X=X-((K$="←")*(X>1))+((K$="→")*(X<14))
570 Y=Y-((K$="↑")*(Y>1))+((K$="↓")*(Y<10))
580 IF XX<>X OR YY<>Y THEN CLS0:POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,"ﾃ______ﾃ"
590 IF K$="X" AND M$(X,Y)="0"         THEN M$(X,Y)="8":LOCATE X,Y:PRINT "○"
600 IF K$="Z" AND D=0 AND M$(X,Y)="0" THEN D=1:M$(X,Y)="9":LOCATE X,Y:PRINT "●"
610 IF K$=" " AND M$(X,Y)="9" THEN D=0:M$(X,Y)="0":LOCATE X,Y:PRINT " "
620 IF K$=" " AND M$(X,Y)="8" THEN M$(X,Y)="0":LOCATE X,Y:PRINT " "
630 IF K$="E" THEN 660
640 GOTO 550
650 ' ***** DATA ﾍﾝｶﾝ *****
660 A$="DATA":FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO 6
670  A=J*2+1:B$=M$(A,I)+M$(A+1,I):A$=A$+CHR$(65+VAL(B$))
680  LOCATE A,I:PRINT"**"
690 NEXT J,I
700 WIDTH 80:LOCATE5,0:PRINT A$:PRINT:PRINT"*END*":KEY0,"":END
710 ' ▁▂▃▄▅▆▇█       READ DATA       █▇▆▅▄▃▂▁
720 COLOR 7:LINE(2,2)-(29,21)," ",BF
730 RESTORE 1001:' ← RESTORE xxxx ﾃﾞ xﾆﾊ ﾖﾋﾞﾀﾞｼﾀｲ DATAﾉ ｷﾞｮｳ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ｡
                     RESTORE 1001ﾊ ｻﾝﾌﾟﾙ ﾃﾞｽ｡
740 READ A$:A=0:FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 7
750  A=A+1:B$=STR$(ASC(MID$(A$,A,1))-65):C$=RIGHT$(B$,2)
760  D$=LEFT$(C$,1):E$=RIGHT$(C$,1):IF D$=" " THEN D$="0"
770  IF VAL(D$)>7 THEN D$="0"
780  M$(J*2-1,I)=D$
790  IF VAL(E$)>7 THEN E$="0"
800  M$(J*2,I)=E$
810 NEXT J,I
820 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 14
830  A=VAL(M$(J,I)):COLOR A:LOCATE J*2,I*2:PRINT CH$(A);
840 NEXT J,I:COLOR 7:GOTO 350
900 '────────────────────────────────────────────────────────────
910 '   770,790 ｦ ｻｸｼﾞｮｼﾃ CH$(x) ﾃﾞ 8(ｼﾞﾌﾞﾝ),9(ﾃｷ) ｦ ｲﾚﾙﾄ､ READ DATA ﾉﾄｷ
920 '  ｼﾞﾌﾞﾝ,ﾃｷ ｦ ﾋｮｳｼﾞﾃﾞｷﾏｽ｡(ﾀﾌﾞﾝ.....)
930 '------------------------------------------------------------
940 '   ｽｺｼ ﾃｦ ｸﾜｴﾚﾊﾞ X-1 ｲｶﾞｲﾃﾞﾓ ｳｺﾞｸﾄ ｵﾓｲﾏｽ｡
950 '------------------------------------------------------------
960 '  010223 → 01,02,23 → B,C,X     ｢?+65｣
970 '  002453 → 00,24,53 → A,Y,v     ﾄｲｳ ｸﾞｱｲﾃﾞｽ｡
980 '  233222 → 23,32,22 → X,a,W       Did you understand ?
990 '────────────────────────────────────────────────────────────
1001 DATA■AA■AAAAIBAJAsACBAEAFAULBKpADBBBBGADBBBBGAAULBKpAACABEAFAAABAAs■IAAIAA
```

特別連載

コナミのSCCカートリッジを使用した SCC音源活用研究 その5

拡張BASICでサンプリング!の巻 By.C.K.

復活/C.K.

みなさんお久しぶりです。

一番最後の記事が去年の10月号の「SCCトーン・サンプラV.1.0」ですから，あれから実に8か月もたったのですね。

その長い沈黙の中で着々と一つの開発プロジェクトが進行していました・・・。

そしてそれが今ついに完成したのです!!

僕は今回のこのプログラムがFM PACなど，それに準ずるようなMSX規格の代表作にしたいと思っていましたので本気で取り組みました。

もはや，これだけの機能を持った中では最速(=最高音質)だと自負しています。

SCCをまたまた使用したのは，録音モニターにこれを使ったほうがほんのちょっとだけ処理が早くてすむのと（音質重視)，再生の音量とのバランスがとれるためです。

けして，なんでもかんでもSCCを使えば話題になるだろーとゆー考えでやったわけではありません!!

みなさんが，自作のBASICゲームなどに組み込んでわいわい楽しんでくれたら僕としてもこれ以上の感激はありません。

どうぞみなさん，僕の分身を可愛がってくださいね!!

このソフトを利用するために

このソフトウエアを使用するにあたって最低でも以下の機材が必要です。

MSX2（VRAM128Kのみ）またはMSX2+以上のマシン，ディスクドライブ（内蔵マシンも可)，SCC音源カートリッジ（録音時のみ必要，種類は問わず)，データレコーダ（ラジカセも可)，カセット・インターフェース・ケーブル（1,500円くらい)。

仕様と動作説明

BASICのBLOAD命令でロード後，SCCを初期化しプログラムは自動的に裏RAMのPAGE1に転送され，以後BASICの拡張命令によって実行されます。

サンプリングのためのメモリはVRAMを使用し，最大で4000Hから1FFFFHまでの112Kバイト，時間で言うと最高音質（ウェイト0）で18秒の録音が可能です。

今までに発表されてきた多種のサンプリング・プログラムは，そのほとんどがサンプリング・データをBASICプログラムが格納されているPAGE2や3にいっしょに格納していたのでサンプリング時間も短く，またプログラム領域もだいぶなくなるので，とてもサンプリングを活用した大規模なBASICプログラムなどはつくれませんでした。

今回は従来の問題点が完全に改善され，無理難題であったサンプリングをフル活用したBASICプログラムを，まったく容量などを気にせずに作ることができるようになりました。

録音には今までどおりSCCカートリッジを，再生には今回新たにPSGのチャンネルAを使用しています。

この方式は市販のシューティングで有名なアレスタ2がやっているのと同じ方法で，これによって従来の再生時にみられたPSGやFMPACとの音量差がかなりなくなっています。

つまりこれらのことから特筆すべきことは，再生のみだったらほとんどのMSX2以上のディスク・ユーザーがこのソフトを利用したゲームなどを楽しめるというわけです。

他には，SCCサーチ・ルーチンがバージョン・アップしたので今まで録音時に音が出ないとかで悩んでいた人はもう大丈夫です。

細かい点では，エラー・メッセージや操作性などにも気をくばりました。

ソフトの起動方法

まず最初に**リスト1**を打ち込んでください。

打ち込み終えたらプログラムをセーブしたいディスクをAドライブにセットして，RUNで実行します。

エラーが出たときは，再度リストをチェックしてみてください。

間違いなく打ち込まれているならディスクに〝STSV3.BIN〟というファイルが作成されます。

つぎに，録音もしたいときはどのスロットでも結構ですのでSCCカートリッジを差し込んでください。

ようするに後差しと言われるハッカー技ですが，これによってなんらかの損害が出てもこちらは責任を取りませんのでご注意ください。

スナッチャーのカートリッジを使用する場合は電源投入前に差し込んでおいてOKです。

そうしたらつぎに

BLOAD〝STSV3.BIN〟，R ↵

と実行させてください。

これでもうサンプラは組み込まれました。

つぎからサンプラを起動するときは

BLOAD〝STSV3.BIN〟，R ↵

だけでOKです。

コマンド一覧と説明

サンプラが組み込まれると**第1表〜第6表**のコマンドが使用できるようになります。**第1表**は録音と再生に関するコマンドです。

第1パラメータはウエイトで，値を大きくすればするほど長く録音再生できま

■本連載の「その1」〜「その4」は'89年7月号〜10月号に掲載，「番外編」は11月号に掲載しました。買いそびれた人は，書店で取り寄せてもらってください。

《第1表》録音&再生に関するコマンド

```
        第1パラメータ（0～255）      初期値  0
              ↓
 ※   CALL R(0,0)・・・・・・・・録音
                ↑
        第2パラメータ（0～ 99）100種類のデータまで可能！
 ※   CALL P(0,0)・・・・・・・・再生
 ※   CALL AP・・・・・・・・・・・・・一括再生
```

すが，その分音質は落ちます。

第2パラメータは録音再生引数です。

0で録音した音は0で再生というようにそれぞれ対応しています。

録音と再生コマンドの共通点は以下のとおりです。

①第1パラメータを省略することができます。

②ウエイトの値は一度変更すると，再度変更するまでそのままです。

③CALLのかわりに_も使用できます（これは全てに共通）。

④VRAMアクセスの関係上，画面がTEXT2，SCREEN4，5，6，7，8の時は表示はそのまま，それ以外の画面では見苦しいので表示禁止にしています（実はけっこう苦労した）。

⑤引数が100以上の場合，実行しても何もおこらず即座にリターンしますが実はウエイトはちゃんと新たに設定されています。これを利用して録音再生せずにそれぞれのウエイト・データを変えることができます。

第2表はVRAMにおける録音開始アドレスを設定するコマンドです。

このコマンドによって，グラフィックを使用しているBASICゲームなどに組み込みやすくなりました。

パラメータと設定の関係は以下のようになっています。

0 → 4000H～　　1 → 8000H～
2 → 10000H～　3 → 18000H～

うまいぐあいに区分けされているのがわかると思います。

初期値は0で4000H～となっています。

実際はワークエリアの関係でそれぞれのアドレスに660バイト足したアドレスから録音データが格納されていきます。

第3表はデータの録音再生コマンドです。DSコマンドを実行すると，現在ASコマンドで設定されているVRAM開始アドレスから実際にサンプリングに使用されているアドレスまでディスクにセーブします（ただし8K単位，だからロードセーブが速いっ!!）。

拡張子は〝SD？〟で，？の部分にセーブ時にASコマンドで設定されていたパラメーターが自動的に入ります。

DSコマンドでは拡張子は設定しないこと。してもただ無意味なだけです。

また，拡張子が情報を持っているので，書き換えることは絶対にしないでください。書き換えた場合の正常な動作は保証できません。

DLコマンドを実行するとDSコマンドでセーブされたファイル・データを読み込み，そのデータがセーブ時にASコマンドで設定されていた録音開始アドレスや録音&再生ウェイト・データが設定しなおされます。

拡張子を省略した場合は，現在のASコマンドで設定されているパラメータを自動的にセットして読み込みます。

DS&DLコマンドの共通点は以下のとおりです。

実は，文字列変数をサポートしていないんです。すみませ～ん!!

だからダイレクトにファイル名を指定してください。

でもたいして不自由しないと思いますよ（ツールを組むならともかく）。

第4表はパラメータの内容を表示させるコマンド，**第5表**はシステムのコマンドです。

第6表はお遊びコマンドで，第1パラメータを1にすると，エラーフックを書き換えてBASICのコマンド・エラー時に再生ができるようになります。

エラーNo.と再生引数はそのまま対応しています。

これについては設定の方法がちょっと複雑で，個人的な時間の都合もありますので来月号に簡単なユーティリティをつけて詳しく解説したいと思います。

録音&再生の方法

データレコーダに録音したいカセットをセットしたら，_R（0）としてリターン・キーを押してください。

後は，レコーダの再生ボタンを押せば録音が始まります（音が最初に入った瞬間に録音が自動的に始まるようになっています）。

モニタのスピーカから，モガモガしたノイズ混じりの音がでてきましたか？

もし，〝SCCカートリッジガアリマセン!!〟と表示されたり，音が出てこなかったりしたのでしたら，ソフトの起動からやり直してみてください。

途中で録音を中止したい時は，左右いずれかの[SHIFT]キーを押せば中断します。

録音するときの注意ですが，必ず引数は0から順番に録音していってください。

また，録音を途中からやり直す場合は，そのやり直す引数以降のデータは破壊される恐れがありますので，録音に失敗した場合は不用意に録音を先に進めずに，納得のいくまで録音しなおすのが無難です。

録音メモリがなくなると，コマンドを実

《第2表》録音開始アドレス設定(0～3)

```
          第1パラメータ
              ↓
 ※   CALL AS(0)・・・・・・・・・・・・録音開始アドレス設定
```

《第3表》データの録音再生コマンド

```
 ※  CALL  DS("ファイル名")・・・・・・・・・・・・・・・・データセーブ
 ※  CALL  DL("ファイル名．拡張子")・・・・・・・・データロード
     使用できるドライブは  A～Gの7ドライブのみ。
     指定のない場合はデフォルト・ドライブになります。
```

《第4表》パラメータ表示コマンド

```
 ※  CALLPM・・・・・・・・・・・・全パラメータ表示
    現在の設定されている全パラメータを表示します。
    パラメータの意味は以下のとおりです。

Rwait ・・・・・・・・・・・・・・・・録音ウエイト
Pwait ・・・・・・・・・・・・・・・・再生ウエイト
RecNo.・・・・・・・・・・・・・・・・録音された引数情報
ErrSp ・・・・・・・・・・・・・・・・Eコマンドの ON／OFF情報
ASNo.・・・・・・・・・・・・・・・・Sコマンドで設定された値
Rec Address・・・・・・・・・・録音開始アドレス&終了アドレス情報
```

《第5表》システムに関するコマンド

※ CALL V‥‥‥‥‥バージョン表示 現在のソフトのバージョンを華やかな（？）BEEP音とともに表示します。

《第6表》お遊びコマンド

第1パラメータ（0＝OFF, 1＝ON） ↓ ※CALL E(0)‥‥‥‥‥エラー・サンプリング

行してもすぐ戻ってくるようになります。

再生のほうは引数の順番に関係なくどれからでも再生できますが，再生しているときには，その引数の再生が終了するまで中断はできません(割り込み禁止です)。

APコマンドは，「今ロードしたデータに何入ってたかな？」というときに，すかさず実行すればこれほど便利なものはないでしょう。

利用にあたっての注意

裏RAMをラムディスクなどで使用しないでください。

これは〝RAM：〟だけでなく，DOS2の〝H：〟もダメです。

もちろん，裏RAMを使用しているソフトを使うなんてことは論外です（MOLITORなど）。

EX-4などの拡張スロットにSCCを差す場合，もしその拡張スロットに通信カートリッジがあるのでしたらあらかじめ抜いておいてください。

いっしょに差すと録音時におけるSCCのモニタ音が極端に小さくなってしまいます。

インターレスを使用した漢字画面はダメなので（_KANJI3など），ANKモードで使用してください。

でもサンプリング・データがカーソル移動時にことごとく破壊されるだけで暴走などしませんし，見ているとプログラムがどう動作しているのかわかって面白いですよ。

あとがき

とりあえず疲れた，というのが実感です。

長いブランクの間，やれ就職だ（どこでしょ？），やれ引越しだといろんなことがあってけっこう暇なようで忙しかったですね。

とにかく努力のかいあってか，なんとか人前に出せるものができあがってホッっとひと安心しています。

僕が苦労した分こんどはみなさんが楽しんでくれる番です。

どんどんサンプラッテ，おもしろいソフトをたくさん作ってくださいね！

さて，来月号では今回解説のいきとどいていなかったエラー・サンプリング・コマンドについて細かく書いていきたいと思います。

このソフトを利用したプログラムの投稿も待っていますよ。お手紙はBASICマガジン編集部の「SCC係」へどうぞ。

SCC TONE SAMPLER Ver3.0のプログラム・リスト

```
100 '--------------------------------
110 '  SCC TONE SAMPLER  ver 3.0
120 '     Programed by C.K
130 '(MSX2/2+/?  128KVRAM DISK)
140 '--------------------------------
150 CLEAR 100,&HDE00:SCREEN 0:WIDTH 40
160 A=&HC000:LOCATE 0,3:PRINT"READING LINE NO."
170 CS=0:FOR B=A TO A+21:READ D$:D=VAL("&H"+D$):IF D$="END" THEN GOTO 220
180 CS=CS+D:POKE B,D:NEXT
190 L=PEEK(&HF6A4)*256+PEEK(&HF6A3):LOCATE 18,3:PRINT L:READ S$
200 CS$=RIGHT$("00"+HEX$(CS),3):IF CS$<>S$ THEN GOTO 230
210 A=A+22:GOTO 170
220 BSAVE"STSV3.BIN",&HC000,&HCC03:END
230 PRINT L;"ｷﾞｮｳﾌｷﾝﾆ ﾆｭｳﾘｮｸﾐｽｶﾞ ｱﾘﾏｽ":BEEP:END
1000 '--- machine language data ---
1010 DATA F3,26,40,3A,42,F3,CD,24,00,01,AF,0A,11,00,40,21,55,C1,ED,B0,CD,BD,922
1020 DATA C0,B7,32,DF,49,32,51,C1,C2,2F,C0,3E,C3,32,6E,47,21,C8,49,22,6F,47,9B8
1030 DATA C3,78,C0,26,80,3A,51,C1,CD,24,00,3E,3F,32,00,90,AF,32,8F,98,21,80,8C6
1040 DATA 98,06,05,0E,09,71,23,77,23,10,FA,3E,05,21,8A,98,06,05,77,23,10,FC,629
1050 DATA 06,04,21,00,98,11,9D,C0,C5,06,20,1A,13,77,23,10,FA,C1,10,F1,AF,32,790
1060 DATA 8F,98,3A,43,F3,26,80,CD,24,00,26,40,3A,C1,FC,CD,24,00,3A,42,F3,4F,93A
1070 DATA E6,0C,47,79,E6,03,CB,27,CB,27,CB,27,CB,27,80,5F,AF,57,21,CA,FC,19,A48
1080 DATA 36,20,C9,7E,7E,7E,00,7E,7E,7E,00,7E,7E,7E,00,7E,7E,7E,00,7E,7E,7E,881
1090 DATA 00,7E,7E,7E,00,7E,7E,7E,00,7E,7E,7E,00,06,01,0E,00,CD,3D,C1,C5,F5,808
1100 DATA F5,F5,F5,21,00,90,CD,0C,00,32,52,C1,1E,3F,F1,CD,14,00,F1,CD,0C,00,9A7
1110 DATA 32,53,C1,3A,52,C1,5F,F1,CD,14,00,3A,52,C1,47,3A,53,C1,B8,CA,29,C1,A12
1120 DATA FE,3F,CA,29,C1,F1,F5,26,80,CD,24,00,3E,3F,32,00,90,3E,FF,01,80,00,96B
1130 DATA 21,80,98,ED,A1,EA,1E,C1,CA,0B,C1,3A,43,F3,26,80,CD,24,00,C3,29,C1,ADA
1140 DATA 3A,43,F3,26,80,CD,24,00,F1,C1,C9,F1,C1,0C,79,FE,04,DA,C1,C0,0E,00,B24
1150 DATA 04,78,FE,04,DA,C1,C0,AF,C9,79,07,07,B0,F6,80,16,00,58,21,C1,FC,19,A63
1160 DATA CB,7E,C0,78,0E,03,C9,00,00,00,00,41,42,00,00,66,40,00,00,00,00,00,484
1170 DATA 00,00,00,00,00,3E,06,D3,AA,DB,A9,CB,47,C8,3E,0E,D3,A0,DB,A2,E6,80,9C1
1180 DATA CA,10,40,C9,3A,EE,49,D3,AA,3A,F8,F7,21,A8,4A,BE,DA,35,40,77,AF,32,B72
1190 DATA 8F,98,3A,43,F3,26,80,CD,24,00,3A,DF,F3,D3,99,3E,80,D3,99,3A,E0,F3,BDD
1200 DATA D3,99,3E,81,D3,99,E1,00,3A,C1,FC,FD,67,DD,21,66,46,CD,1C,00,C2,55,B7D
1210 DATA 40,AF,C9,F3,3A,89,FD,E6,1F,FE,12,CA,A6,40,FE,10,CA,CF,40,FE,01,CA,CE0
1220 DATA 66,42,FE,04,CA,DF,42,FE,16,CA,CA,46,FE,05,CA,FE,46,37,C9,3A,C1,FC,C8B
1230 DATA FD,67,DD,21,1C,52,CD,1C,00,C9,3A,C1,FC,FD,67,DD,21,66,46,CD,1C,00,A70
1240 DATA C9,3A,8A,FD,B7,C2,8A,40,23,CD,8C,40,2B,CD,99,40,FE,2C,7B,32,F8,F7,C20
1250 DATA C2,6E,47,3C,32,9B,4A,23,3A,C1,FC,CD,8C,40,32,F8,F7,C3,6E,47,3A,8A,ADA
1260 DATA FD,B7,C2,F5,40,23,CD,8C,40,2B,CD,99,40,FE,2C,7B,32,F8,F7,C2,9C,48,CA4
1270 DATA 3C,32,A2,4A,23,CD,8C,40,32,F8,F7,C3,9C,48,3A,8A,FD,E6,1F,FE,0D,CA,B79
1280 DATA 01,41,37,C9,3A,8B,FD,B7,CA,0A,41,37,C9,2B,E5,CD,F4,41,06,1A,21,15,938
1290 DATA 4A,CD,E4,41,CD,F4,41,06,02,CD,EC,41,3A,9B,4A,3D,26,00,6F,CD,0B,42,94B
1300 DATA 06,03,CD,EC,41,3A,A2,4A,3D,26,00,6F,CD,0B,42,06,03,CD,EC,41,3E,30,786
1310 DATA CD,A2,00,3E,2D,CD,A2,00,3A,A8,4A,26,00,6F,CD,11,42,06,04,CD,EC,41,82E
1320 DATA 3A,E9,49,F6,30,CD,A2,00,06,03,CD,EC,41,CD,F4,41,06,1A,CD,EC,41,CD,AED
1330 DATA F4,41,06,17,21,2F,4A,CD,E4,41,CD,F4,41,06,03,CD,EC,41,3A,E8,49,F6,A44
1340 DATA 30,CD,A2,00,06,05,CD,EC,41,3A,AD,4A,F6,30,CD,A2,00,2A,A9,4A,CD,2E,982
1350 DATA 42,3E,2D,CD,A2,00,3A,A8,4A,FE,00,C2,B6,41,3A,AE,4A,F6,30,CD,A2,00,9C6
1360 DATA 2A,AB,4A,CD,2E,42,C3,D3,41,21,A9,4A,11,06,00,47,19,10,FD,23,23,7E,78F
```

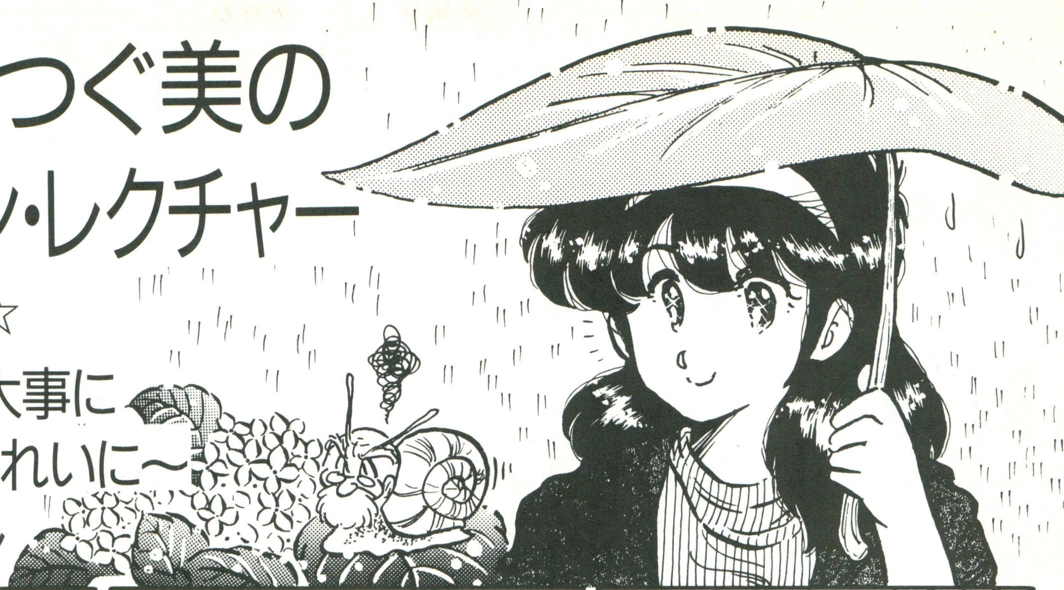
```
1370 DATA 5F,23,7E,57,23,23,7E,F6,30,CD,A2,00,EB,CD,2E,42,3E,20,CD,A2,00,CD,972
1380 DATA F4,41,CD,F4,41,CD,C0,00,C3,53,40,7E,CD,A2,00,23,10,F9,C9,3E,20,CD,B27
1390 DATA A2,00,10,FB,C9,3E,0A,CD,A2,00,3E,0D,CD,A2,00,C9,01,10,27,CD,1E,42,815
1400 DATA 01,E8,03,CD,1E,42,01,64,00,CD,1E,42,01,0A,00,CD,1E,42,7D,F6,30,CD,753
1410 DATA A2,00,C9,AF,ED,42,38,04,3C,C3,1F,42,09,F6,30,CD,A2,00,C9,7C,0F,0F,8E6
1420 DATA 0F,0F,CD,4C,42,7C,CD,4C,42,7D,0F,0F,0F,0F,CD,4C,42,7D,CD,4C,42,3E,77A
1430 DATA 48,CD,A2,00,C9,E6,0F,FE,0A,D4,5D,42,DC,57,42,C9,F6,30,CD,A2,00,C9,B8C
1440 DATA D6,09,F6,40,CD,A2,00,B7,C9,3A,8A,FD,E6,1F,FE,10,CA,77,42,FE,13,CA,C36
1450 DATA 80,42,37,C9,3A,8B,FD,B7,CA,A6,49,37,C9,3A,8B,FD,B7,C2,8A,40,23,CD,BE9
1460 DATA 8C,40,E5,FE,01,DA,9F,42,CA,AE,42,FE,03,DA,BE,42,CA,CE,42,E1,37,C9,CBB
1470 DATA 32,E8,49,32,C7,47,21,94,42,22,C1,47,C3,53,40,32,E8,49,AF,32,C7,47,96C
1480 DATA 21,94,82,22,C1,47,C3,53,40,32,E8,49,3D,32,C7,47,21,94,02,22,C1,47,878
1490 DATA C3,53,40,32,E8,49,3E,01,32,C7,47,21,94,82,22,C1,47,C3,53,40,3A,8A,8B3
1500 DATA FD,E6,1F,FE,13,CA,F0,42,FE,0C,CA,B5,44,37,C9,3A,8B,FD,B7,C2,8A,40,CE1
1510 DATA CD,99,40,FE,22,CA,02,43,2B,37,C9,22,E0,49,01,00,21,11,01,4D,21,00,6ED
1520 DATA 80,ED,B0,21,00,00,39,22,E2,49,21,FF,A0,F9,2A,E0,49,23,CD,99,40,FE,A97
1530 DATA 3A,CA,30,43,AF,32,00,80,2B,2B,C3,3B,43,2B,2B,CD,99,40,E6,1F,32,00,7A2
1540 DATA 80,23,22,E0,49,3E,20,06,08,21,01,80,77,23,10,FC,06,08,11,01,80,2A,56C
1550 DATA E0,49,D5,C5,CD,99,40,C1,D1,FE,2E,CA,66,43,FE,22,CA,66,43,12,13,10,B62
1560 DATA EB,22,E0,49,3E,53,32,09,80,3E,44,32,0A,80,3A,E8,49,F6,30,32,0B,80,80E
1570 DATA AF,32,0C,80,06,18,21,0D,80,77,23,10,FC,0E,1A,11,25,80,CD,7D,F3,0E,708
1580 DATA 16,11,00,80,CD,7D,F3,0E,0F,11,00,80,CD,7D,F3,AF,21,01,00,22,0E,80,750
1590 DATA 6F,32,0C,80,22,20,80,22,22,80,32,24,80,3A,A8,4A,B7,C2,C7,43,D9,ED,8FE
1600 DATA 5B,AB,4A,3A,AE,4A,4F,C3,CD,43,CD,75,49,D5,D9,D1,2A,C1,47,3A,C7,47,B28
1610 DATA 47,C5,C5,D5,11,94,02,B7,ED,52,D1,E5,CD,45,48,0E,98,06,00,21,6D,4A,9D7
1620 DATA ED,B3,ED,B3,06,94,ED,B3,E1,C1,CD,4D,48,D3,99,C1,D9,21,25,80,11,25,C80
1630 DATA A0,D9,78,B9,DA,1D,44,B7,EB,ED,52,06,00,11,00,20,B7,ED,52,D2,19,44,A22
1640 DATA 04,C3,3C,44,04,C3,10,44,EB,CB,1C,CB,1D,CB,3A,CB,1B,B7,ED,52,06,00,903
1650 DATA 11,00,10,B7,ED,52,D2,38,44,04,C3,3C,44,04,C3,10,44,C5,D9,C1,C5,21,90C
1660 DATA 25,80,0E,98,06,00,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,E49
1670 DATA ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,1D5
1680 DATA ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,ED,B2,1D5
1690 DATA ED,B2,ED,B2,0E,26,11,00,80,21,00,20,CD,7D,F3,C1,10,AA,0E,10,11,00,82B
1700 DATA 80,CD,7D,F3,01,00,21,11,00,80,21,01,4D,ED,B0,2A,E2,49,F9,CD,EB,46,9C8
1710 DATA 2A,E0,49,C3,55,40,3A,8B,FD,B7,C2,8A,40,CD,99,40,FE,22,CA,C7,44,2B,B76
1720 DATA 37,C9,22,E0,49,01,00,21,11,01,4D,21,00,80,ED,B0,21,00,00,39,22,E2,668
1730 DATA 49,21,FF,A0,F9,2A,E0,49,23,CD,99,40,FE,3A,CA,F5,44,AF,32,00,80,2B,AE5
1740 DATA 2B,C3,00,45,2B,2B,CD,99,40,E6,1F,32,00,80,23,22,E0,49,3E,20,06,08,6C0
1750 DATA 21,01,80,77,23,10,FC,06,08,11,01,80,2A,E0,49,D5,C5,CD,99,40,C1,D1,90D
1760 DATA FE,2E,CA,2C,45,FE,22,CA,3E,45,12,13,10,EB,23,23,23,3E,53,32,09,80,7A9
1770 DATA 3E,44,32,0A,80,CD,99,40,C3,4B,45,3E,53,32,09,80,3E,44,32,0A,80,3A,6FB
1780 DATA E8,49,22,E0,49,E6,0F,FE,01,DA,91,45,CA,A1,45,FE,03,DA,B1,45,CA,C2,C2D
1790 DATA 45,01,00,21,11,00,80,21,01,4D,ED,B0,2A,E2,49,F9,2A,E0,49,37,C9,F5,89A
1800 DATA 3A,E8,49,32,E4,49,3A,C7,47,32,E5,49,2A,C1,47,22,E6,49,F1,32,E8,49,A49
1810 DATA F6,30,32,0B,80,C9,CD,74,45,AF,32,C7,47,21,94,42,22,C1,47,C3,D3,45,A1D
1820 DATA CD,74,45,AF,32,C7,47,21,94,82,22,C1,47,C3,D3,45,CD,74,45,3E,01,32,9A8
1830 DATA C7,47,21,94,02,22,C1,47,C3,D3,45,CD,74,45,3E,01,32,C7,47,21,94,82,906
1840 DATA 22,C1,47,C3,D3,45,AF,32,0C,80,06,18,21,0D,80,77,23,10,FC,0E,1A,11,71D
1850 DATA 25,80,CD,7D,F3,0E,0F,11,00,80,CD,7D,F3,FE,FF,CA,A3,46,AF,21,01,00,A4E
1860 DATA 22,0E,80,6F,32,0C,80,22,20,80,22,22,80,32,24,80,0E,27,11,00,80,21,520
1870 DATA 00,20,CD,7D,F3,01,94,02,11,6D,4A,21,25,80,ED,B0,3A,C7,47,47,2A,C1,899
1880 DATA 47,11,94,02,ED,52,CD,45,48,C3,41,46,0E,27,11,00,80,21,00,20,CD,7D,722
1890 DATA F3,FE,01,CA,8B,46,21,25,80,0E,98,06,00,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,C6C
1900 DATA B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,1E0
1910 DATA B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,1E0
1920 DATA B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,ED,B3,C3,31,46,01,00,21,11,00,80,21,01,AE2
1930 DATA 4D,ED,B0,2A,E2,49,F9,CD,EB,46,2A,E0,49,C3,55,40,CD,C0,00,3A,E4,49,BD5
1940 DATA 32,E8,49,3A,E5,49,32,C7,47,2A,E6,49,22,C1,47,06,11,21,04,4A,7E,CD,85F
1950 DATA A2,00,23,10,F9,CD,C0,00,C3,8B,46,3A,8A,FD,B7,CA,D3,46,37,C9,2B,E5,B5A
1960 DATA 06,2D,21,6D,4A,7E,CD,A2,00,C5,E5,CD,C0,00,E1,C1,23,10,F2,C3,53,40,A4C
1970 DATA 3A,DF,F3,D3,99,3E,80,D3,99,3A,E0,F3,D3,99,3E,81,D3,99,C9,3A,8A,FD,DD0
1980 DATA B7,C2,8A,40,23,CD,8C,40,E5,FE,01,DA,15,47,CA,20,47,E1,37,C9,32,E9,B46
1990 DATA 49,3E,C9,32,B1,FF,C3,53,40,32,E9,49,3E,F7,32,B1,FF,3A,42,F3,32,B2,B56
2000 DATA FF,21,3C,47,22,B3,FF,3E,C9,32,B5,FF,C3,53,40,F5,C5,D5,E5,DD,E5,FD,DED
2010 DATA E5,3E,C9,32,54,40,7B,32,F8,F7,CD,9C,48,AF,32,54,40,FD,E1,DD,E1,E1,CF1
2020 DATA D1,C1,F1,C9,06,15,21,58,4A,CD,E4,41,CD,C0,00,CD,F4,41,C3,35,40,00,AE3
2030 DATA 00,00,E5,DB,AA,32,EE,49,26,80,3A,DF,49,CD,24,00,3A,F8,F7,FE,64,D2,B29
2040 DATA 5D,47,47,3A,A8,4A,3C,B8,D2,B2,47,06,0A,21,46,4A,CD,E4,41,3A,A8,4A,8B5
2050 DATA 26,00,6F,CD,11,42,06,08,21,50,4A,CD,E4,41,CD,C0,00,CD,F4,41,C3,35,8F7
2060 DATA 40,78,B7,CA,BD,47,CD,20,48,C3,E0,47,32,A8,4A,21,94,42,22,A9,4A,06,992
2070 DATA 00,08,78,08,78,32,AD,4A,CD,45,48,CD,E9,47,22,AB,4A,08,32,AE,4A,08,7D1
2080 DATA C3,25,40,CD,E9,47,CD,8F,48,C3,25,40,CD,10,40,3E,0E,D3,A0,06,08,DB,9B6
2090 DATA A2,E6,80,CB,39,B1,4F,10,F6,D3,98,32,8F,98,CD,9A,4A,23,3E,06,D3,AA,B6B
2100 DATA DB,A9,CB,47,C8,7D,B4,C2,F0,47,08,FE,01,28,05,3C,08,C3,F0,47,08,2B,A2D
2110 DATA C9,11,A3,4A,13,13,13,13,13,13,3D,C2,23,48,13,13,1A,6F,13,1A,67,13,4F9
2120 DATA 13,08,1A,47,08,13,7D,12,13,7C,12,13,13,13,78,12,CD,4D,48,F6,40,D3,5F5
2130 DATA 99,C9,3A,AF,FC,FE,04,D2,71,48,B7,C2,61,48,3A,B0,F3,FE,29,D2,71,48,C85
2140 DATA 3E,04,D3,99,3E,80,D3,99,3E,10,D3,99,3E,81,D3,99,AF,D3,99,3E,AD,D3,B96
2150 DATA 99,CB,00,CB,00,7C,07,07,E6,03,B0,D3,99,3E,8E,D3,99,7D,D3,99,7C,E6,B41
2160 DATA 3F,C9,1B,1B,7D,12,13,7C,12,13,13,08,12,08,C9,E5,F3,3A,F8,F7,FE,64,8E2
2170 DATA D2,53,40,21,A8,4A,46,04,B8,D2,53,40,B7,CA,C0,48,CD,75,49,2B,CD,0C,9F7
2180 DATA 49,CD,DE,48,C3,41,40,D9,3A,AE,4A,4F,3A,AD,4A,47,D9,2A,A9,4A,ED,5B,A90
2190 DATA AB,4A,CD,9F,49,2B,CD,0C,49,CD,DE,48,C3,41,40,D5,3A,EA,49,5F,AF,CD,B4B
2200 DATA 04,49,3A,EB,49,5F,3E,01,CD,04,49,3A,EC,49,5F,3E,07,CD,04,49,3A,ED,7C7
2210 DATA 49,5F,3E,08,CD,04,49,D1,C9,D3,A0,57,7B,D3,A1,7A,C9,D5,AF,CD,96,00,B85
2220 DATA 32,EA,49,3E,01,CD,96,00,32,EB,49,3E,07,CD,96,00,32,EC,49,3E,08,CD,88F
2230 DATA 96,00,32,ED,49,AF,5F,CD,04,49,3E,01,1E,00,CD,04,49,3E,08,1E,0F,CD,6DD
2240 DATA 04,49,3E,07,D3,A0,D1,06,08,DB,98,4F,79,EE,01,F6,FE,CB,39,D3,A1,10,A8A
2250 DATA F5,CD,A1,4A,23,D9,78,B9,D9,CA,6A,49,7D,B4,C2,44,49,D9,04,D9,C3,44,C6D
2260 DATA 49,7D,93,C2,44,49,7C,92,C2,44,49,C9,11,A9,4A,13,13,13,13,13,13,3D,781
2270 DATA C2,78,49,1A,6F,13,1A,67,D5,13,13,13,D5,D9,E1,46,23,4E,D9,D1,E5,13,996
2280 DATA 1A,6F,13,1A,67,EB,E1,D9,78,D9,47,CD,4D,48,D3,99,C9,F3,2B,E5,3A,A8,BD6
2290 DATA 4A,B7,CA,C0,48,CD,75,49,D9,3A,AD,4A,47,D9,2A,A9,4A,47,CD,4D,48,D3,B21
2300 DATA 99,CD,0C,49,C3,41,40,E5,06,15,21,EF,49,7E,CD,A2,00,C5,E5,CD,C0,00,A7C
2310 DATA E1,C1,23,10,F2,C3,53,40,00,00,00,00,00,00,00,94,42,00,00,00,00,00,4F3
2320 DATA 00,00,53,43,43,B6,2D,C4,D8,AF,BC,DE,B6,DE,20,B1,D8,CF,BE,DD,21,21,B8A
2330 DATA 20,CC,A7,B2,D9,B6,DE,20,D0,C2,B6,D8,CF,BE,DD,21,21,20,20,52,77,61,C08
2340 DATA 69,74,20,50,77,61,69,74,20,52,65,63,4E,6F,2E,20,45,72,72,53,70,20,753
2350 DATA 20,41,53,4E,6F,2E,20,20,20,20,52,65,63,20,41,64,64,72,65,73,73,20,63F
2360 DATA 20,52,65,63,20,4E,6F,2E,20,30,2D,20,6E,6F,77,20,21,21,20,52,65,63,5D2
2370 DATA 20,4E,6F,2E,20,CA,20,30,2D,39,39,20,CF,C3,DE,21,21,20,20,53,43,43,6CF
2380 DATA 20,54,4F,4E,45,20,53,41,4D,50,4C,45,52,20,56,65,72,20,33,2E,30,30,5B8
2390 DATA 20,20,50,72,6F,67,72,61,6D,65,64,20,62,79,20,43,2E,4B,20,3E,01,3D,654
2400 DATA C2,9C,4A,C9,3E,01,3D,C2,A3,4A,C9,00,94,42,94,42,00,00,00,00,00,00,711
2410 DATA END
```

Dr.Dとつぐ美の㊞パソコン・レクチャー

☆特別企画☆

～フロッピーを大事に パソコンをきれいに～

by　くりひろし





★いやな季節になりました。毎日雨ばかりでうんざりしてませんか？　そんな日々はパソコンをいじるのに絶好です――どうせ家の中にしかいないんですから。梅雨というとカビの季節！…あなたのパソコン，カビてませんか？

★湿気について，もうひとつ気をつけたいのが，結露です。何かというと，寒い時に急にあたたかい所に行くと，メガネがくもったりするでしょう？　これと同じ事で，急にあたたかい所に行くと，フロッピーやテープもくもってしまうのです。これはぬらしてしまったのとほとんど同じですから，室温になれて，くもりが消えてからでないと使ってはいけません。

★最新のフロッピーでは，「テフロン加工」してあるものがあります。どういうものかというと，テフロン加工のこげつかないフライパンと原理は同じ――そう，汚れ（指紋など）がつかないのです。なんて画期的なんでしょう！……でも，基本的に汚さないのが原則です。テフロン加工フロッピーでも大事にあつかいましょうね。

★パソコンのそうじには，他にも家具用の汚れ取りワックスなんかもあります。これだとふいたあと，さらにピカピカになりますよ。

★汚れを少なくするには，ふだんからカバーなんかをかけておくのもひとつの方法ですよね。そうじよりもまず汚さない事です。ではまた来月。



だいたいあのフロッピー いったいどーしたら あーなるってゆうの?
んー
こないだ コーヒー こぼしちゃって そのまんまかな
サトーとミルクのたっぷし入ったヤツ
ありゃー
ええいっ 天罰ウウウ!!
ずん
そんなことでは いけないっ
今回は フロッピーを大事に パソコンをきれいに をテーマにいくぞっ
どんなにキレイに しているつもりでも さわればヨゴれるし ホコリもつもる!
どうも忘れられがちな ようだが,パソコンは 「精密機器」つまり, 「とってもデリケートなメカ」 なのだっ!
精密=デリケート
それだけ扱いは ていねいに,いつも キレイに,ってことね!
そう! 中でも 要注意が外部記憶 であるフロッピーディスク とカセットテープだ
してはいけない ことがたくさん あるんだ!
なんといっても 磁気をおびた もの…磁石だ!!
身近な所に磁石を 使ってある,磁気を 出すものはたくさんある
これらは全て 決して近づけては いかぁーん!
フロッピーやテープは磁気の 力を使って,そのあるなしで データを記録している!
だから磁石のたぐいを近づけると データがメチャクチャになって, 二度と再び正しい読み書きが できなくなってしまうのだ!!
そして,水や湿気だ!! ディスクやテープが ゆがんでしまうために, たとえかわかしても, 正しく読み書きでき なくなる
最も大事な事は まちがってもぬれたまま ディスク・ドライブやレコーダー に入れてはいけない!
どーなるの?
答: 「サビます」。
湿気,水気がうつって サビちゃうぞ…! 丸ごと交換しないと いけないから,大損害 だ!!


まあ，コーヒーとかミルクとかをこぼしてしまったりしたフロッピーやテープは，残念だけどあきらめて二度と使わないほうが身のためだね
梅雨どきもできるだけ湿気の少ないところにおこーね！
そして，ホコリも実は大敵だ
ヘッド
ホコリ
ディスク
ディスク・ドライブのヘッドを飛行機，フロッピーを滑走路にたとえれば，ホコリは直径1mの大岩だっ！
うーん これは大惨事が予想されますね──！
で，意外と気にされていないのが指紋だったりする
そーよ！これなのよ！影さんたらきったない手でベタベタさわるのよ!!
きったねーしもん…
指紋には油分がふくまれていて，こいつがホコリをすいつける原因になるんだ
ホコリ
指紋
フロッピー自体も油で変質してデータの読み書きがしにくくなるんですってね
そーゆーことにならないためにも，折り曲げやキズ付け防止の上からも，フロッピーは必ずエンベロープに入れよう！
2HD
ふろっぴー
2HD
3.5インチフロッピーは，プラスチック・ジャケットにアルミ・シャッターと，とても丈夫にできているけど
過信（かしん）は禁物だ 油断すればたちまちこわれる！
さて！テープやフロッピーばかり大事にしていても片手落ちだ！
そう！かんじんのパソコン自身もきれいにしたいわよね
じゃ，このつぐ美ちゃんがパソコンのおそうじのしかたをレクチャーするわね！
まずは危険防止のためにパソコンやディスプレイの電源を全て切ってから，コンセントも抜いてね
感電したら，パソコンもこわれるし，死んじゃうわよ！
お約束よ！
さあて，用意する物は中性洗剤をうすめたぬるま湯か……
ガラスみがき用のクリーナー，それにぞうきんか 古い布切れよ！
ガラスクリーナー
洗剤


本体やディスプレイは布のほうに洗剤液かクリーナーをつけてふいてくださいね
直接クリーナーを吹きつけないでね中に入っちゃうと故障のもとよ
とにかくダントツにきたないのは画面です！
静電気を持ってしまうから，空気中のホコリをすいつけてしまうの！ よーくふいてね
本体のうしろの冷却ファンがあるパソコンは，そこもホコリのたまりやすい所です！
そうじ機ですいとってしまえばOKよ
ぶ〜ん
キーボードのキーとキーの間のみぞにもホコリはいっぱいよ！
キーの接触不良のもとになるの…！筆でかき出すようにして，そうじ機ですいとりましょう
キー自体も手アカで汚れているからすこし濃い目の洗剤でよーくふきとってね！
さいごにきれいなかわいた布でよーくからぶきをしてください
すっかりかわいたのをたしかめたら最後の仕上げよ
レコーダーにクリーニング・カセットが使えるように…
Cleaning
フロッピーディスク・ドライブにもクリーニング・フロッピーがあるのです！
フロッピーそっくりのものに，クリーニング液をしみこませて使う湿式クリーニング・フロッピーと…
クリーニング液
そのまま読み書きを何回かさせるだけでクリーニングのできる乾式クリーニング・フロッピーがあるの
これで中までしっかりクリーニング完了ってわけよ！
ついでのおまけに，画面の静電気をなくしてホコリが付きにくくする，静電気防止剤というものもあるのじゃよ
画面にさっと一ぬりでOKだ！ティッシュ・タイプやスプレー・タイプもあるぞ
くもり止めみたいなもんかな
帯電防止剤
そんなこんなでピッカピッカのパソコンに大変身だ!!
わお
それにひきかえ影さんのは…ちゃんとお手入れしないからこんなんなっちゃうのよねー！

Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座 ※各機種対応

客がせまる!ジョッキを配れ!「タッパー」もどきに挑戦

まだまだビールの季節には早いです

編：えーと，今月もたくさんのハガキがきています。先月号で「3Dスクロール」と予告しましたが，とってもおもしろい，そしてなつかしいネタが届きましたので，そちらのほうを紹介させていただきます。神奈川県横浜市の箱山幸治君のアイデアです（**第1図**）。

影：つぎつぎと押し寄せる客に，ビールを配っていくのか?昔，セガからでていた「タッパー」みたいだな。あのゲームは，客が返すジョッキを受け取らなければいけなかったんだよなー。

編：そうですね。ほんとになつかしー。

Dr.D：まぁ，今回この講座で取り上げる際には，ジョッキを配る部分だけでよいじゃろう。

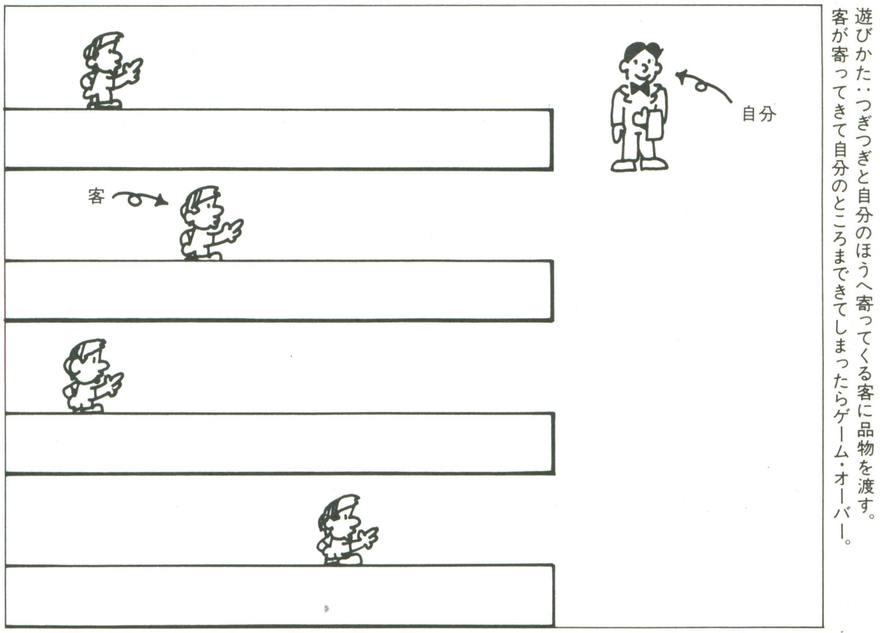
編：ではさっそくいきましょう。

客はこうして押し寄せてくる

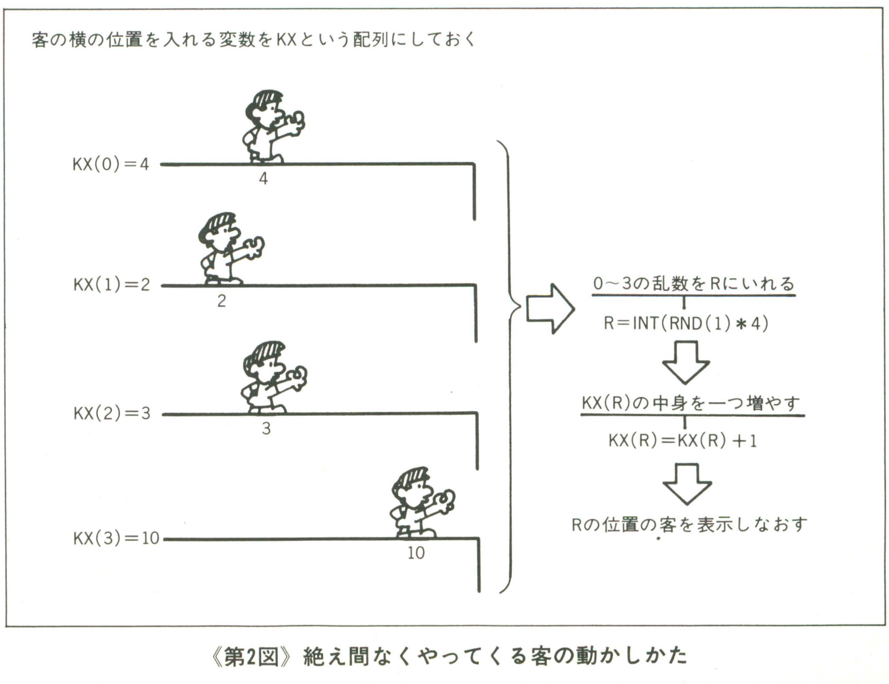
Dr.D：では，プログラムの作成にかかろう。まず，絶え間なく押し寄せてくる客の部分から組んでみようかの。手順としては，**第2図**のように，まず，どの客を動かすかを選ぶ。そして，その客を1歩右に進める。その客がカウンターからはみだしていなければ，その繰り返し……というわけじゃ。

影：KXという配列を使っていますね。これは何を表しているんですか?

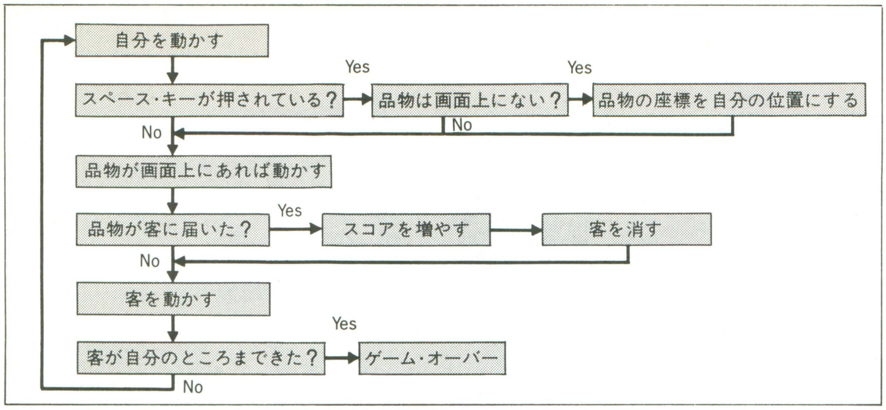
Dr.D：KXは，客のX座標を表しているんじゃョ。定義する大きさは，カウンターは4列あるから，0〜3必要になる。さ



《第1図》今月のゲームはこれだ



《第2図》絶え間なくやってくる客の動かしかた



《第3図》プログラムの流れ

て，これを実際にプログラムにすると，**リスト1**のようになる。

影：RUN!ウン。客が4人，右に寄ってくるゾ。

Dr.D：さて，これらの客と自分，そしてジョッキ等をすべてスムーズに動かすには，プログラムの流れを**第3図**のようにしてやればヨイ。

影：自分，ジョッキ，客を順番に動かせばいいんですね。

Dr.D：うむ。これにしたがって，**リスト1**に自分を動かす部分を付け加えたのが**リスト2**。さらに，ジョッキを動かす処理を付け加えると**リスト3**になる。どの部分がどのように付け加えられているかを比べてみるとよくわかるじゃろう。

影：**リスト3**の時点で，ゲームとして遊べますね。でもやっぱりゲーム・オーバーの処理や，スコア表示がほしいナ。

そしてゲームは完成するのだった

影：スコアは，ビールのジョッキを配った客が自分に近ければ近いほど，得点が高いようにしたらおもしろいと思います。

Dr.D：それならば，ジョッキを配られた客のX座標をそのまま得点にすればよい。

影：ゲームが進むにつれて，客が寄ってくるスピードが速くなったりすると…。

Dr.D：うむ。SPという変数は，客が1歩寄るときに，自分は何歩動けるかを表す変数なんじゃ。だから，これを小さくしてやれば，客が寄ってくる速度が速くなる。ジョッキを配った回数が増えるごとにSPを小さくしてやれば，客足が徐々に速くなる（**第4図**）。

影：そーしてできたゲームが**リスト4**ですネ。いゃー，今回はハイスコアの表示までついているんですね。

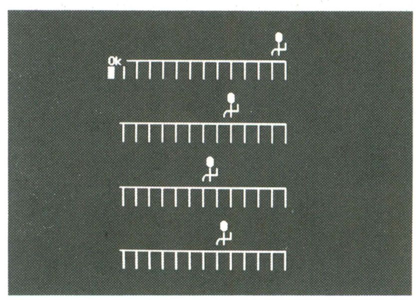
Dr.D：操作方法は，テンキーの[8]，[6]で上下に移動。スペース・キーで，ジョッキを配る。再ゲームはリターン・キ

《リスト1》押し寄せてくる客のプログラム・リスト

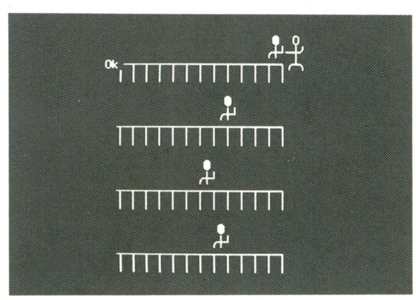
```
100 DIM KX(3)
190 ' ゲーム画面を表示
200 CLS
210 FOR I=0 TO 3
220  LOCATE 2,I*5+3:PRINT "┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐"
230  LOCATE 2,I*5+4:PRINT "| | | | | | | | | | | | | |"
240 NEXT I
290 ' 客の位置を設定
300 FOR I=0 TO 3
310  KX(I)=0
320 NEXT I
490 ' 客を動かす
500 R=INT(RND(1)*4):'                    どの客を動かすかを決定
510 KX(R)=KX(R)+1:'                      R番目の客を一歩動かす
520  LOCATE KX(R),R*5+1:PRINT " ● ";
530  LOCATE KX(R),R*5+2:PRINT " ┴┘";
540 IF KX(R)<23 THEN GOTO 500:'          客が右端まで来ていないなら繰り返し
```

《リスト2》自分を動かす部分を加えたプログラム・リスト

```
100 DIM KX(3)
190 ' ゲーム画面を表示
200 CLS
210 FOR I=0 TO 3
220  LOCATE 2,I*5+3:PRINT "┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐"
230  LOCATE 2,I*5+4:PRINT "| | | | | | | | | | | | | |"
240 NEXT I
290 ' 客，自分の位置を初期設定
300 FOR I=0 TO 3
310  KX(I)=0
320 NEXT I
330 MY=0:SP=5:GC=0
340 ' 自分を移動させる
350 A$=INKEY$:V=0:'                      キーの読み込み
360 IF A$="8" AND MY>0 THEN V=-1:'       押されたキーの判定
361 IF A$="2" AND MY<3 THEN V=+1
370 IF V=0 THEN GOTO 390
380 LOCATE 27,MY*5+1:PRINT "   ";
381 LOCATE 27,MY*5+2:PRINT "   ";
382 LOCATE 27,MY*5+3:PRINT "   ";
385 MY=MY+V
390 LOCATE 27,MY*5+1:PRINT " O ";
391 LOCATE 27,MY*5+2:PRINT "─┼┘";
392 LOCATE 27,MY*5+3:PRINT " ┴┐";
490 ' 客を動かす
500 GC=GC+1:IF GC<SP THEN GOTO 350:'     スピードの調整
503 GC=0
505 R=INT(RND(1)*4):'                    どの客を動かすかを決定
510 KX(R)=KX(R)+1:'                      R番目の客を一歩動かす
520  LOCATE KX(R),R*5+1:PRINT " ● ";
530  LOCATE KX(R),R*5+2:PRINT " ┴┘";
540 IF KX(R)<23 THEN GOTO 350:'          客が右端まで来ていないなら繰り返し
```



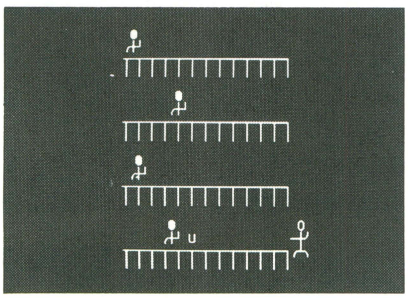
▲リスト1の実行画面



▲リスト2の実行画面

《リスト3》ジョッキを動かす部分を加えたプログラム・リスト

```
100 DIM KX(3)
188 '
189 '
190 '  ゲーム画面を表示
191 '
200 CLS
210 FOR I=0 TO 3
220  LOCATE 2,I*5+3:PRINT "┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬"
230  LOCATE 2,I*5+4:PRINT "| | | | | | | | | | | | | | | |"
240 NEXT I
288 '
289 '
290 '  客，自分，品物の位置を初期設定
291 '
300 FOR I=0 TO 3
310  KX(I)=0
320 NEXT I
330 MY=0:SP=5:GC=0:SX=0:SY=0
338 '
339 '
340 '  自分を移動させる
341 '
350 A$=INKEY$:V=0:'                         キーの読み込み
360 IF A$="8" AND MY>0 THEN V=-1:'          押されたキーの判定
361 IF A$="2" AND MY<3 THEN V=+1
362 IF A$=" " AND SX=0 THEN SX=26:SY=MY
370 IF V=0 THEN GOTO 390
380 LOCATE 27,MY*5+1:PRINT "   ";
381 LOCATE 27,MY*5+2:PRINT "   ";
382 LOCATE 27,MY*5+3:PRINT "   ";
385 MY=MY+V
390 LOCATE 27,MY*5+1:PRINT " O ";
391 LOCATE 27,MY*5+2:PRINT "─┼┘";
392 LOCATE 27,MY*5+3:PRINT " ┌┐";
393 '
394 '
395 '  品物の移動
396 '
400 IF SX=0 THEN GOTO 500:'                 品物が画面内に無ければ５００行へ
410 LOCATE SX,SY*5+2:PRINT " ";:SX=SX-1
420 IF SX<KX(SY)+3 THEN GOSUB 600:GOTO 500:'客が品物を受け取ったかの判定
430 IF SX=1 THEN SX=0:GOTO 500
440 LOCATE SX,SY*5+2:PRINT "U";
488 '
489 '
490 '  客を動かす
491 '
500 GC=GC+1:IF GC<SP THEN GOTO 350:'        スピードの調整
503 GC=0
505 R=INT(RND(1)*4):'                       どの客を動かすかを決定
510 KX(R)=KX(R)+1:'                         R番目の客を一歩動かす
520  LOCATE KX(R),R*5+1:PRINT " ● ";
530  LOCATE KX(R),R*5+2:PRINT " ┼┘";
540 IF KX(R)<23 THEN GOTO 350:'             客が右端まで来ていないなら繰り返し
545 '
546 '
547 '  ゲーム・オーバー
548 '
550 END
590 '
591 '
592 '  客が品物を受け取ったときの処理
593 '
600 LOCATE KX(SY),SY*5+1:PRINT "   ";
601 LOCATE KX(SY),SY*5+2:PRINT "   ";
610 KX(SY)=0:SX=0
690 RETURN
```



▲リスト3の実行画面

ーじゃ。

ここで，ちょっと付け足しを…

Dr.D：さて，この講座では，あえて対象機種を限定しないで，「各機種対応」としているが，たとえば画面制御の命令等は，自分が持っている機種に合わせる必要がある。マニュアルなどをよく読んで対応してほしい。

編：また，この講座のプログラムを実行させる前には，必ずつぎのような初期設定をしてください。

1・画面を40×25モードにする。

2・ファンクション・キーの表示は消しておく。

1に関してはWIDTH命令で，2はCONSOLE命令などを使ってください。

Dr.D：また，この講座ではゲーム中の効果音等は一切付けていないので，BEEP，SOUND，PLAY文等を使って，各自で工夫するのもよいじゃろう。

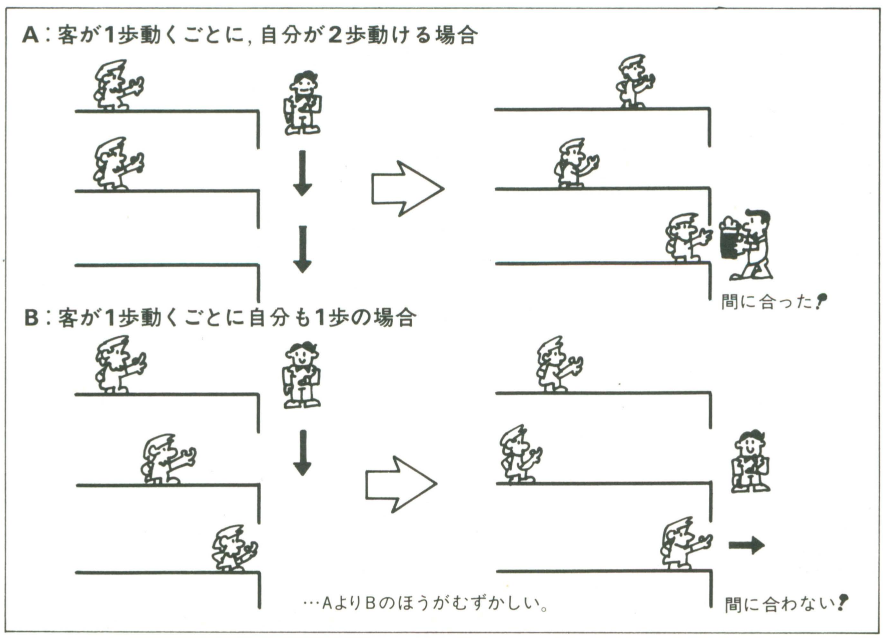
機種別移植上の注意

Dr.D：というわけで，各機種への移植の仕方をまとめておいたので，これを参考にして自分の持っている機種に移植してみよう。

●FM-7，PC-98，PC-88，PC-80

・WIDTH 40,25をプログラムの一番最初にいれる。

・キャラクターをドットで描きたい場合は，テキスト・キャラクターの座標を，横16倍，縦8倍にして，PUT@を使う。



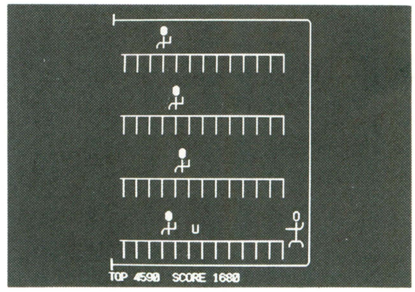
《第4図》難易度の変えかた

《リスト4》今月のゲームのプログラム・リスト

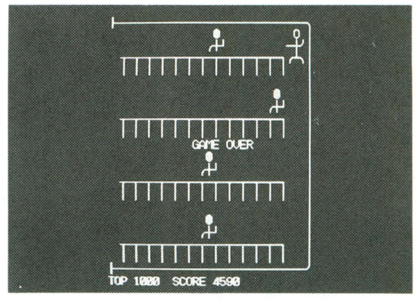
```
100 '
101 '
102 '  変数の初期化
103 '
110 DIM KX(3)
120 HS=100
150 SC=0
188 '
189 '
190 '  ゲーム画面を表示
191 '
200 CLS
210 FOR I=0 TO 3
220  LOCATE 2,I*5+3:PRINT "┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐"
230  LOCATE 2,I*5+4:PRINT "| | | | | | | | | | | | | | | |"
240 NEXT I
250 FOR I=1 TO 29
251  LOCATE I,0:PRINT "─";:LOCATE I,20:PRINT "─";
252 NEXT I
255 FOR I=1 TO 19
256  LOCATE 30,I:PRINT "|";
257 NEXT I
260 LOCATE  0, 0:PRINT "├";:LOCATE 30, 0:PRINT "╮";
261 LOCATE  0,20:PRINT "├";:LOCATE 30,20:PRINT "╯";
270 LOCATE 0,21:PRINT "TOP";HS*10;:LOCATE 10,21:PRINT "SCORE 00";
288 '
289 '
290 '  客，自分，品物の位置を初期設定
291 '
300 FOR I=0 TO 3
310  KX(I)=0
320 NEXT I
330 MY=0:SP=5:GC=0:GL=0:SX=1:SY=0
338 '
339 '
340 '  自分を移動させる
341 '
350 A$=INKEY$:V=0:'                  キーの読み込み
360 IF A$="8" AND MY>0 THEN V=-1:'   押されたキーの判定
361 IF A$="2" AND MY<3 THEN V=+1
362 IF A$=" " AND SX=1 THEN SX=26:SY=MY
370 IF V=0 THEN GOTO 390
380 LOCATE 27,MY*5+1:PRINT "   ";
381 LOCATE 27,MY*5+2:PRINT "   ";
382 LOCATE 27,MY*5+3:PRINT "   ";
385 MY=MY+V
390 LOCATE 27,MY*5+1:PRINT " O ";
391 LOCATE 27,MY*5+2:PRINT "─┼─";
392 LOCATE 27,MY*5+3:PRINT " ┴ ";
393 '
394 '
395 '  品物の移動
396 '
400 IF SX<2 THEN GOTO 500:'          品物が画面内に無ければ５００行へ
410 LOCATE SX,SY*5+2:PRINT " ";:SX=SX-1
420 IF SX<KX(SY)+3 THEN GOSUB 600:GOTO 500:'客が品物を受け取ったかの判定
430 IF SX<2 THEN GOTO 500
440 LOCATE SX,SY*5+2:PRINT "U";
488 '
489 '
490 '  客を動かす
491 '
500 GC=GC+1:IF GC<SP THEN GOTO 350:'  スピードの調整
503 GC=0
505 R=INT(RND(1)*4):'                どの客を動かすかを決定
510 KX(R)=KX(R)+1:'                  R番目の客を一歩動かす
520  LOCATE KX(R),R*5+1:PRINT " ● ";
530  LOCATE KX(R),R*5+2:PRINT " ┴┼ ";
540 IF KX(R)<23 THEN GOTO 350:'      客が右端まで来ていないなら繰り返し
545 '
546 '
547 '  ゲーム・オーバー
548 '
550 LOCATE 13,10:PRINT "GAME OVER"
560 IF SC>HS THEN HS=SC
570 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 570
580 GOTO 150
590 '
591 '
592 '  客が品物を受け取ったときの処理
593 '
600 LOCATE KX(SY),SY*5+1:PRINT "    ";
601 LOCATE KX(SY),SY*5+2:PRINT "    ";
610 SC=SC+KX(SY):KX(SY)=0:SX=1
620 LOCATE 15,21:PRINT SC*10;
630 GL=GL+1:IF GL<10 THEN GOTO 690
640 GL=0:SP=SP-1
690 RETURN
```

《第1表》変数表

KX(0~3)	：客の横座標
MY	：自分の縦座標
SX，SY	：ジョッキの座標
SC	：スコア
HS	：ハイスコア
SP	：ゲームの難度
V	：自分が動く方向



▲リスト4の実行画面。客がきたらスペース・キーでジョッキをくばれ



▲リスト4の実行画面。客がカウンターからはみだすとゲーム・オーバー

●X1/X1turbo

・WIDTH 40をプログラムの一番最初に入れる。

・PCGを利用すれば，プログラムはほぼそのままで，自分で考えたキャラクターを使える。

●MSX/MSX2

・SCREEN 0:WIDTH 40:KEY OFFをプログラムの一番最初に入れる。

・VPOKEを使えばいろいろなキャラクターを使えるが，スプライトで表示したい場合は，縦，横の座標を8倍してPUT SPRITEをPRINT文のかわりに使う。

●X68000

・このままではまったく動かない。とりあえず，使っている変数をすべて整数型で定義しておく。

・ゲーム画面等は，すべてグラフィックで描くように，その部分のプログラムを書き直す。

・MSX同様，スプライトを用いるなら，それにみあった変更が必要。

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

（※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。）

NEC

Q N88-日本語BASIC(86)のシステム・ディスクの「ソフトウエア・マウスドライバ」でバスマウスを操作したいのですが，マウス・カーソルの形の設定のしかたがマニュアルを読んでもよくわかりません。マウス・カーソルの設定のしかたを教えてください。

〔沖縄県西原町・**与那覇賢17才**〕

A サンプル・プログラムにありますように，マウス・データをメモリへ書き込み，マウス・カーソルの形の設定を行ないます。

〔回答者：**寝る子は館山**〕

Q 『PC-8801FA』を使用しているのですが，マシン語で漢字ROMの文字をだすにはどうすればよいのでしょうか。

〔**MASSAULT？才**〕

A マシン語でグラフィック画面に漢字を表示するためのサンプル・プログラム（V2モード専用）を**リスト1**に示しますので，参考にしてください。

〔回答者：**にゃんこ**〕

Q 『PC-8801MA2』で『PC-8001』用のライトペンを使いたいのですが，インターフェース・ボードや周辺機器がありましたら，教えてください。

〔静岡県清水市・**中川清志18才**〕

A 『PC-8001』用ライトペン『PC-8045K』についてですが，『PC-8045K』の接続は本体のモノクロ用ディスプレイ端子を使用しますので，本体にモノクロ用ディスプレイ端子がない場合には使用できないことになります。『PC-8801MA2』にはモノクロ用ディスプレイ端子がありませんので，『PC-8045K』は使用できません。

〔回答者：**どじ猫**〕

Q 僕は『PC-98DO』を持っています。拡張スロットを増やしたいのですが，どうすれば

《リスト1》マシン語でグラフィック画面に漢字を表示するためのサンプル・プログラム

```
;
; ***** put @ kanji statement *****
;
; > PUT@(320,50),KANJI(&H2179),PSET,7,0
;

KANJI:  LD      C,8             ; set op-code in [C]
        LD      DE,PARAMS       ; set parameter block in [DE]
        CALL    392DH           ; GBIOS call
        RET

PARAMS: DW      PRMSIN          ; input parameter
        DW      PNTSIN          ; input point cordinate

PRMSIN: DW      2179H           ; kanji code
        DB      3               ; term [0:OR, 1:AND, 2:PRESET, 3:PSET, 4:XOR]
        DB      7               ; foreground color
        DB      0               ; background color

PNTSIN: DW      320             ; x
        DW      50              ; y
```

いいか，教えてください。

〔愛知県名古屋市・**米原裕貴16才**〕

A 『PC-98DO』の拡張スロットを増やすには，I/O拡張ユニット『PC-9811L』価格98,000円（税別）を使用します。このI/O拡張ユニットを使用することにより『PC-98DO』では，拡張スロットを5スロット使用することができます。

ただし，『PC-9801-15』(8インチ標準フロッピーディスク・インターフェース・ボード）を実装した場合『PC-9801-27』,『PC-9801-29 N』，『PC-9801-55（L）』,『PC-98XL-02』の4種類のインターフェース・ボードのうち2種類以上を実装することはできません。また，『PC-9801-15』を実装しない場合，『PC-9801-27』，『PC-9801-29N』,『PC-98XL-02』の3種類のインターフェース・ボードのうち2種類以上を実装することはできません。

〔回答者：**不動産王**〕

任天堂

Q ゲームボーイ用のゲームソフトの説明書を紛失してしまいました。任天堂の本社で売ってくれるのですか。売ってもらえるのなら，料金と送付先を教えてください。

〔京都市西京区・**秋　京？才**〕

A ゲームボーイ専用カートリッジ取扱説明書は，価格100円（消費税込103円）＋送料72円，合計175円でおわけしています。

カートリッジ名（ゲームソフトの名前）とあなたの住所と名前（できれば連絡先・電話番号）を忘れずに書いたメモなどに，代金を添えて，任天堂本社営業部宛にご依頼ください。

ただし，おわけできるのは，任天堂発売のカートリッジ（ゲームソフト）用のものだけです。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ファミリーベーシックの取扱説明書のサンプル・プログラム3または4を入力するとOMエラーが出てしまいます。どうしてでしょうか。

それと，コントローラのA，Bボタン・十字ボタンのゴムとファミリーベーシックの取扱説明書の値段を教えてください。

また，

```
5 CLEAR
10 INPUT"A=";A
20 INPUT"B=";B
30 C=A+B
40 PRINT C
50 END
```

を入力してA=10000，B=50000を入力すると

〝？OV ERROR IN10〞

が出ます。なぜでしょうか？

質問内容は以上です。たくさんありますが，ぜひ答えてください。

〔高知県安芸市・**石津元継？才**〕

A 順番にお答えします。まず，はじめに「取扱説明書のサンプル・プログラム3または4を入力するとOMエラーが出る」というご質問についての回答です。

ファミリーベーシックで「OMエラー」というのは，「メモリー不足である」という意味です（ファミリー・ベーシック取扱説明書105ページ参照）。

ファミリーベーシックのフリーエリアは，約2キロバイト（およそ2000文字分）です。サンプル・プログラムのなかには，この2キロバイト分をめいっぱい使っているものがいくつかあります。そこで，取扱説明書の印刷どおりにきちんと入力しないで，文字と文字の間をあけて入力したりすると，メモリ不足になってしまう場合があります。

「OMエラー」を直すには，入力したプログラムをもう一度ていねいに確かめて，不要な文字と文字の隙間（スペースの入力）を詰めていってください。

実際には，はじめの行番号から順にリストを出していき，スペースの入力を詰めることができるところを，順番に詰めてメモリ節約していき，何行か行なったのち試してみる，というのが手早い方法です。

具体的には，次のようにします。

サンプル・プログラム3を例にします。

①LIST10↵と入力してリスト10行目を画面に出します。

10VIEW：CGEN2：PLAY“TICI”

と出ます。

②次に

PRINT FRE↵

（ファミリー・ベーシック取扱説明書86ページ参照）と入力します。すると，数字が出ますが，これが現在の空きメモリの量です。

③LIST10の「CGEN2」の「2」の位置にカーソルを移動し，DELキーを押してください。

「CGEN2」となります。ここで，忘れずにその場ですぐ，リターン・キーを押し下げします。

④再び

PRINT FRE↵

と入力します。すると，数字がでますが，先ほどの数字より増えていると思います。これが現在の空きメモリの量です。

《第Ⅰ表》部品の価格表（○印のところが訂正部分です）

部　品　名		希望小売価格（　）は税込価格	送　料	合　計
カセットカバー		100円（103円）	120円	(223円)
○ABボタンスイッチ	□型	200円(206円)	120円	(326円)
	○型	150円(154円)	120円	(274円)
十字ボタン　(HVC)		200円（206円）	120円	(326円)
コントローラI ASSY (HVC)		1,200円（1,236円）	250円	(1,486円)

部　品　名	希望小売価格（　）は税込価格	送　料	合　計
コントローラII ASSY (HVC)	1,500円（1,545円）	250円	(1,795円)
○ACアダプタ　(HVC)	1,500円（1,545円）	360円	(1,905円)
○RFスイッチ　(HVC)	1,500円（1,545円）	250円	(1,795円)
○変換器　(HVC)	300円（300円）	120円	(420円)

注：消費税別（消費税込）送料は，お客様から任天堂へ直接注文される場合に必要です（郵便料金は消費税込です）。交換・取付け希望の場合は，別途技術料が必要です。

これで，メモリの節約ができました。

以降の行を同じ要領で行ないます。10か所くらい節約できれば，一度RUNして試してみます。エラーが出ずにうまく走ればOKです。

次に「OVエラー」のご質問について回答します。

ご質問のリストを試してみましたが，結果はつぎのようになりました。

V1.0〜2.1Aでは，

　－5536（保証されない演算結果）

V3.0では，

　OV ERROR IN20

ファミリーベーシックの内部では－32768〜＋32767の範囲の数値しか扱えません（ファミリーベーシック取扱説明書49ページ参照）。

したがって，A＝10000の入力は問題ないのですがB＝50000の入力は＋32767を超えていますので，その演算結果は「保証されない」値になります。(V1.0〜2.1A)

　〝？OV ERROR IN10〟

が，出るとのことですが，「IN20」のまちがいではないはないでしょうか。または，LISTの10行と20行が一つになっていませんか。ご質問のとおりに，

　〝？OV ERROR IN10〟

と出るようでしたら，任天堂まで一度検査に出してみてください。

最後に，部品価格等についてのご質問への回答です。実は，4月号の特別企画「ファミリー・コンピュータをメンテナンスしよう」で，ご質問の部品の価格をはじめとした表を掲載したのですが，一部に誤りがありました。

読者の皆さんや関係者の方にご迷惑をおかけしましたことをお詫び致します。**第1表**に訂正した表を掲載しますのでよろしくお願いいたします。また，ファミリーベーシック取扱説明書は，価格500円（消費税込515円）＋送料250円，合計765円でおわけしています。

〔回答者：**マリオ**〕

シャープ（X68000）

Q Human68K　Ver2.0のX-BASICの専用システム・ディスクを作成しようとしましたが，SYSファイル（ドライバ）の転送ができませんでした。Human68K Ver1.0とHuman68K Ver2.0ではやりかたが違うのですか。

〔宮城県西諸県郡・**鳥の巣ヘッド？才**〕

A Human68K Ver2.0のSYSディレクトリの内容は，**第1図**のとおりですが，これらを転送する方法は，Ver1.0 とVer2.0と特に違いはありません。つぎのような手順でやってみてください。A：ドライブからB：ドライブにファイルを転送すると仮定しています。

① 〝SYS〟という名のディレクトリを作成します。

　A>MDB：SYS

②A：ドライブの〝SYS〟ディレクトリの中のファイルをすべて転送します。

　A>COPYA：¥SYS¥＊.＊
　　B：¥SYS¥

これで転送が終わりました。

　A>DIRB：¥SYS¥

として，転送がされているかどうか確認してください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000　PRO』のコマンド・モードを起動したのですが，外部コマンドのすべてがまったく起動しなくなりました。内部コマンドは起動します。どうすれば直りますか。

〔埼玉県三郷市・**山田慎13才**〕

A 外部コマンドを実行するときは，実行したいコマンド・ファイルがカレント・ドライブのカレント・ディレクトリ中になくてはなりません。そうでない場合は，実行したいコマンド・ファイルにドライブ名とフルパス名を付けて指定します。しかし〝PATH〟を設定することにより，コマンド実行のたびにフルパス名を指定する必要がなくなり便利です。PATHの設定は次のようにして行ないます。

　PATH〔<d：>〕<パス名>

ここで，〔<d：>〕<パス名>には，実行したい外部コマンド・ファイルの登録されているドライブ名及びディレクトリ名を指定します。PATHはセミコロン（；）で区切ってならべ，複数指定することもできます。

例　PATHA：¥；A：¥SYS；A：¥BIN；A：¥BASIC2

```
A>dir

 Human68k_Ver2          A:¥
    19 ファイル       1186K Byte 使用中
  ファイル使用量       176K Byte 使用
CONFIG      SYS       433  89-02-10  12:00:00
KEY         SYS       712  87-05-15  12:00:00
USKCG       SYS      8028  87-05-15  12:00:00
STARTUP     ENV        40  89-02-10  12:00:00
AUTOEXEC    BAT        49  89-04-04  12:00:00
COMMAND     X       28022  89-04-04  12:00:00
VS          X       97540  89-05-15  12:00:00
ICONDATA    VS      39168  89-02-10  12:00:00
CLIP        VS          0  87-05-15  12:00:00
CONFIG          <dir>      89-02-10  12:00:00
SHELL           <dir>      89-02-10  12:00:00
SYS             <dir>      89-02-10  12:00:00
HIS             <dir>      89-02-10  12:00:00
BIN             <dir>      89-02-10  12:00:00
BASIC2          <dir>      89-02-10  12:00:00
ASK             <dir>      89-02-10  12:00:00
ETC             <dir>      89-02-10  12:00:00
TRASH           <dir>      89-02-10  12:00:00
NEWDIR          <dir>      89-02-10  12:00:00
A>
```

《第1図》Human68Kのディレクトリ

システム起動時は，PATHは設定されていません。自動実行バッチファイル（AUTOEXEC．BAT）の中に，このPATHコマンド行を入れておくと，システム起動後自動的にPATHが設定されるため便利です。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』でマシン語を使うには，どのようなソフトがいるのでしょうか。

京都府八幡市・**渡辺哲也17才**〕

A CPUが直接実行できる2進数の命令がマシン語です。マシン語は，0と1の数の集まりであるともいえます。このマシン語の命令を人間にわかりやすい単語に置き換えたものをニーモニックといい，このニーモニックで書かれたソースリストをマシン語に変換するプログラムをアセンブラといいます。通常プログラマーが，マシン語を扱うときには，このアセンブラを使用します。

このアセンブラを含むソフトウエア開発ツールとして，『THE福袋Ver.2.0』がありますのでご紹介します。これにはHuman68K上のソフトウエア開発に役立つ，つぎのツール及びマニュアルが入っています。

1.アセンブラ
2.リンカ
3.デバッカ
4.アーカイバ
5.X-BASIC　Ver2.00
6.アセンブラ・マニュアル
7.プログラマーズ・マニュアル

『THE福袋Ver.2.0』〔CZ-224LS〕標準価格9,980円（税別）

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』のコマンド・モードを起動したのですが，外部コマンドがまったく動かなくなってしまいました。どうしたらいいですか。

〔埼玉県三郷市・**山田　慎13才**〕

A 外部コマンドを実行するときには，実行したいコマンド・ファイルがカレント・ドライブのカレント・ディレクトリ中になくてはなりません。そうでない場合は，〝PATH〞コマンドで，どのドライブのどのディレクトリからそのコマンド・ファイルを捜してくるかを設定します。システム・ディスクの中の〝AUTO EXEC.BAT〞内に〝PATH〞コマンド行を入れておくと，起動後自動的に〝PATH〞が設定されるので便利です。工場出荷時のシステム・ディスクの〝AUTO EXEC.BAT〞では，すべての外部コマンドが使用可能なように設定されています。

外部コマンドが実行できない原因として，主に次の点が考えられます。

1.ルート・ディレクトリに〝AUTO EXEC.BAT〞がない。
2.〝AUTO EXEC.BAT〞の中に〝PATH〞設定がされていない。
3.〝PATH〞設定でコマンド・ファイルの入っているディレクトリが正しく設定されていない。

以上の3点を確認してください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』の『FAXボード』は，普通のファックスと同様に送信・受信はできますか。また，受信するときには本体の電源は入れておかなければいけないのですか。

〔広島県広島市**加田博16才**〕

A 『FAXボード』は拡張I/Oスロットに装着し，電話回線を利用してデータ通信を行なうことができるボードです。付属の「FAXツール」によりG3規格のファクシミリ通信ができます。「FAXツール」を使ったファクシミリ通信には，つぎのような特徴があります。

1 送信機能

本体付属の「日本語ワードプロセッサ」や，「ED」で作成した文書を送信できます。また，カラー・イメージスキャナ『CZ-8NS1』を接続することにより，A4サイズの原稿をイメージで読み取り，送信できます。

2 受信機能

自動受信／手動受信とも可能。受信データは，あらかじめ指定しておいたディスクにイメージ・データとして保存されます。さらに受信ファイルはイメージ・データとしてプリンタへ出力することもできます。

3 電話帳機能

会社名，氏名，電話番号などを電話帳ファイルに100件まで登録可能。自動発信を行なうことができ，さらにグループ発信（複数の相手に連続して送信）ができます。

また，受信するときには本体の電源を入れ，「FAXツール」が起動している状態でなければいけません。

FAXボード『CZ-6BCI』
標準価格79,800円（税込）

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』で，音楽機能を上げるにはどうすればいいですか。

〔大阪府高槻市・**ワルキューレの弟15才**〕

A 『X68000』は，もともとステレオ8オクターブ8重和音FM音源，サンプリング音源としてAD PCMを標準装備しています。『SOUND PRO-68K』『MUSIC PRO-68K』『Sampling PRO-68K』をはじめ，アプリケーション・ソフトもそろっており，音楽も充実しています。

さらに，『X68000』の音楽機能をパワーアップするために，MIDI音源にも対応しています。後面のI/OスロットにMIDIボードを挿入することにより，MIDI楽器を接続しシンセサイザー・ミュージックを楽しむことができます。

MIDI対応のミュージック・ソフトとしてつぎのようなものがあります。

●『Mu-1』
サンミュージカルサービス
標準価格19,800円（税別）

●『Musicstudio PRO-68K ver.1.1』
シャープ
標準価格28,800円（税別）

●『MUSIC PRO-68K［MIDI］』
シャープ
標準価格28,800円（税別）

なお，MIDI音源対応のゲームソフトもあり，臨場感あふれるゲームを楽しむこともできます。

〔回答者：**多田太郎**〕

シャープ(MZ)

Q 『MZ-80C』と『MZ-2000』のカセット部分が壊れてしまいました。修理したいのですが，どこに持って行けば良いのでしょうか。

〔千葉県千葉市・**T.M17才**〕

A コンピュータ本体の修理については，お近くのシャープのサービス会社「シャープ・エンジニアリング㈱」で修理の受け付けを行なっておりますので，ご紹介致します。

シャープ・エンジニアリング㈱
千葉サービス・ステーション
☎ 0472-65-4649

〔回答者：**PEGASUS**〕

Q 『MZ-2500』用のマシン語の本があれば教えてください。

〔神奈川県横浜市・**工藤俊介10才**〕

A 『MZ-2500』のマシン語について書かれた書籍としては，「Super MZ活用研究ハード&ソフトマスター編」（電波新聞社発行，2060円）が発売されいます。また，『MZ-2500』はZ-80を使っているので，Z-80の解説書も参考になるはずです。

〔回答者：**PEGASUS**〕

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

Hot INFORMATION

マイコンBASICマガジン

このコーナーは，コンピュータに関連する新製品の情報や，イベントのお知らせ，講習会の案内などを満載しています。また，毎月続々と誕生するワープロ／パソコン通信局の情報や，システム変更のアナウンスも掲載しています。

ローカルなイベントについても掲載していきますので，情報をお持ちの方は，編集部の「Hot INFORMATION」の係までどしどしお便りをお寄せください。

パソコンソフト

PC-9801シリーズ用の音声合成ソフト

●日本シンクネット
●スピークプロ　SP-10E
●価格79,800円

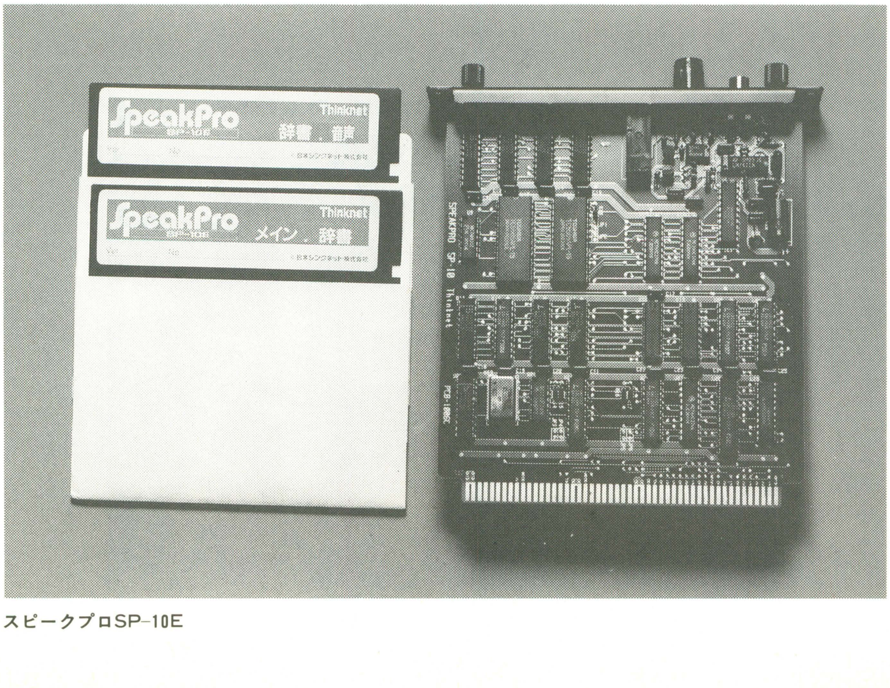
音声合成ソフト「スピークプロ　SP-10E」は，ワープロソフトで作成した文章を，簡単に声で読み上げさせることができるソフトです。音声は自然音声サンプリング方式なので，イントネーションもスムーズで，発音も明瞭。2万語まで登録できるユーザー辞書により，専門分野での用途にも十分対応できます。また，26音階のチャイム音も出せるので楽しい使い方が考えられます。ワープロに打ち込んだ文章を耳で校正したり，コンピュータからの音声による作業指示など，広い範囲での応用ができるでしょう。なお，BASICやC言語など，ほかのプログラムからも文章を読み上げることができます。

■主な仕様

内容：ボード1個，ディスク2枚
対応機種：PC-9800シリーズ
　　　　　PC-286/386シリーズ
必要メモリ：640KB
増設メモリ：EMSまたはバンクメモリ
必要なもの：ハードディスク
　　　　　　MS-DOS（Ver.3.1以上）
　　　　　　日本語FEP

■問い合わせ先

〒191東京都日野市大坂上1-30-20　松野ビル
日本シンクネット㈱
☎0425-83-1031



スピークプロSP-10E

X68000用ハイパーテキスト・ワープロ

●シャープ
●Hyperword
●価格39,800円

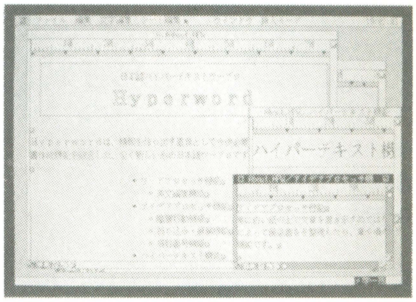
この「Hyperword」は，通常のワードプロセッサ機能のほかに，文章を階層化して考えを整理しやすくするアイデア・プロセッサ機能，文章ファイルのシートをリンク（相互につなぎ合わせ，瞬時に移動すること）できるハイパーテキスト機能を備えた，より効率的に文章を作成するためのワープロ・ソフトです。たとえば，思いつくままに文章を入力して，階層化して整理し，その文章ファイルを検索・参照しながら文章を作成する，といったことができます。このほかに画面で見たそのままを印刷する，WYSIWYGを採用しているので，ディスプレイ上でイメージしたそのままを印刷できます。50種類にも及ぶプリンタにも対応しています。

■主な仕様

対応機種：X68000シリーズ

■問い合わせ先

〒162東京都新宿区市谷八幡町8番地
シャープ㈱
☎03-260-1161



Hyperwordの画面例

日本語OS/2対応のロータス1-2-3登場！

●ロータス
●1-2-3リリース3J
●価格98,000円

ロータスの「1-2-3」は，表計算ソフトの標準といわれ，世界中で使用されているソフトです。CPUが16ビットから32ビットに移行していく状況の中で，OS/2が次期標準OSと言われており，アメリカでは昨年6月にOS/2対応版が発売されました。そして今回，日本語OS/2 Ver.1.0以上に対応した「1-2-3リリース3J」

が発売されます。

この「1-2-3リリース3J」は，今までは対応できなかった大量のデータを処理するために開発され，グラフ機能やデータベース機能も大幅に強化されているほか，LANにも対応しています。また今回は，OS/2のみに対応しているため，MS-DOS版からのバージョンアップは，予定されていません。

■主な仕様

対応機種：IBM PS-55シリーズの
　　　　モデル5551-S/T/V
　　　　モデル5571-T/V

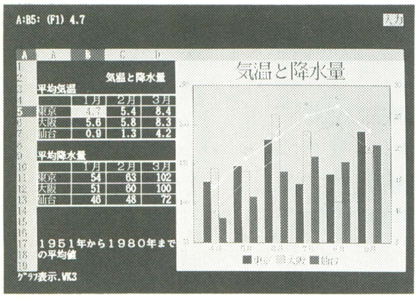
必要メモリ：4MB以上

ハードディスク必須

日本語OS/2ver.1.0以上をサポート

■問い合わせ先

〒105東京都港区虎ノ門3-10-11
ロータス㈱
☎03-436-4105



1-2-3リリース3Jの画面例

世界中で大ヒットしている シミュレーション・ゲーム

●富士通
●Sim City
●価格8,800円

この「Sim City」は，Macintosh,Amigaを持っている人で，プレイしたことのない人はいない！　と言われるほど人気のあるアメリカ製のゲームソフトです。以前から，日本のパソコンへの移植が望まれていましたが，FM TOWNSによりそれが実現されました。プレイヤーが市長になり，いろいろな災害を乗り越えて，都市計画を推進する，というのが主な内容です。交通問題や住宅問題，税金に対する苦情が発生するなど，かなりリアルなシミュレーション・ゲームになっています。

また，FM TOWNSの優れたハード性能を生かして，新しく15曲のゲーム音楽を収録したほか，電車がリニアモーターカーになったり，空港にスペースシャトルがあらわれるなど，時代に合わせて進化していく様子をグラフィックであらわしています。また，かわら屋根や城など，日本独特のグラフィックも取り入れてあります。オリジナルの雰囲気を楽しみたいという人のために，英語版も同時に収録してあります。

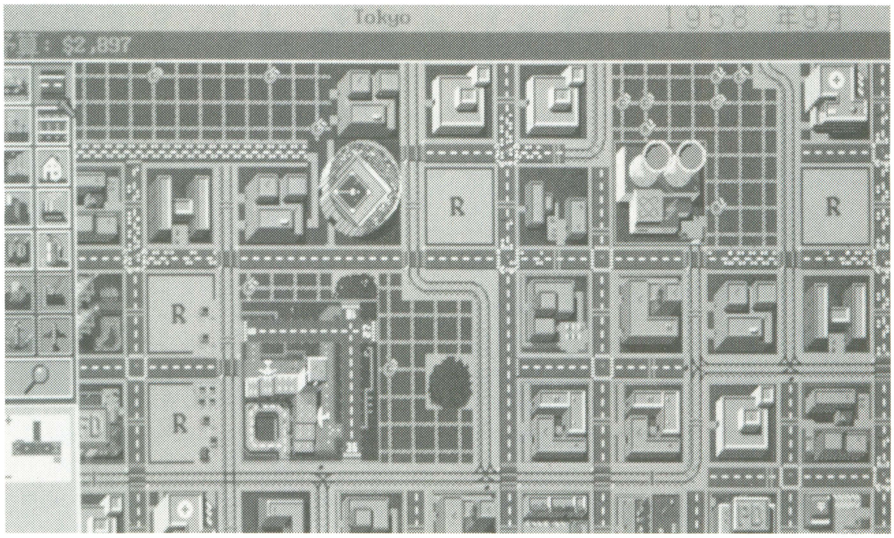
■主な仕様

対応機種：FM TOWNS（2MB）

メディア：CD-ROM　1枚

■問い合わせ先

〒100東京都千代田区丸の内1-6-1
富士通㈱
☎03-5690-0032



シミュレーション・ゲーム「Sim City」の画面

MS-DOS上で グラフィック・ユーザー・インターフェースを 実現するソフト

●まつもと
●ですく・とっぷVer3.0
●価格19,800円

MacintoshのOSによって，グラフィカル・ユーザー・インターフェース（GUI）は一躍脚光を浴びました。MS-WINDOWS，次世代OSのOS/2などもGUIを駆使した操作環境を実現しています。

この「ですく・とっぷVer3.0」は，現状のMS-DOS上でGUIを実現するユーティリティー・ソフトです。マウスとアイコンによる簡単操作はもちろん，ウインドウ描画機構，日本語FEP切り換え機能，本格エディタ装備，テキスト印刷機能など，初心者でも簡単に効率良くMS-DOSの操作が行なえます。

特に，ハードディスク・ユーザーには非常に有効です。

■主な仕様

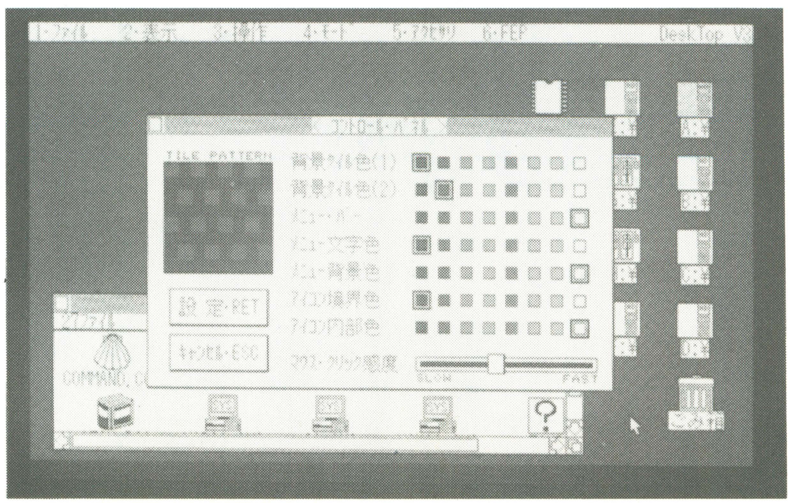
対応機種：PC-9801シリーズ
　　　　PC-286/386シリーズ

メインメモリ：640KB推奨

対応OS：MS-DOSVer2.1/3.1/3.3

問い合わせ先

〒242神奈川県大和市大和東1-4-4
㈱まつもと
☎0462-61-0070



ですく・とっぷVer3.0の画面例

ハイパーテキスト構築ツール

●ウェーブトレイン
●HyperLink
●予価25,000円

最近，ハイパーテキストという言葉をよく耳にします。これは，文章だけでなく画像や音声のデータを同一のファイルで取り扱い，それらのファイルを自由にリンク（相互につなぎ合わせ，瞬時に移動すること）させることができる，新しい形の表現形態で，MacintoshのHyperCardが代表的なものです。

このハイパーテキストを簡単に作成するためのツールが「HyperLink」です。ワープロ感覚の操作性，高速ファイル間ジャンプ，動作中のDOSコマンドが実行可能など，操作性に優れています。各種レポート，デモ，電子辞書など，いろいろな用途での利用が考えられます。

■主な仕様
対応機種：PC-9801シリーズ，J-3100シリーズ

■問い合わせ先
〒102東京都千代田区麹町5-5-5
㈱JICC/ ウェーブトレイン
☎03-239-0183

パソコン周辺機器

PC-9801，PC-286シリーズ用のインターフェースボード

●八戸ファームウェアシステム
●FREE LANCE BOARDシリーズ

研究者や開発者のために，超高速12bitA/Dコンバータ，GP-IBボードなど11種類の制御インターフェースボードが発売になりました。この製品は，11種類の中から自由に2種類のボードを選び，それを1枚に搭載して「TWINボード」にできることが，大きな特徴となっています。「TWINボード」にすることで，スロットを一つしか使わずにすむので，経済的で非常に効率的です。

■主な仕様
対応機種：PC-9801シリーズ
　　　　　PC-286/386シリーズ

■問い合わせ先
〒060札幌市北区北8条西4-22-7　中屋ビル2F
八戸ファームウェアシステム㈱
☎011-716-3815

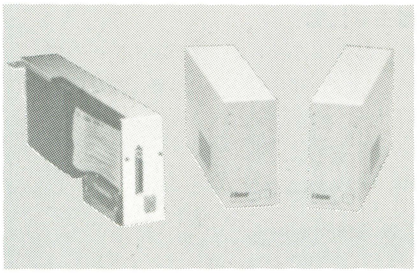
PC-9801用内蔵型のSCSIハードディスク・ユニット

●アイテック
●IT RL-100
●価格218,000円

内蔵タイプなのでインターフェースを必要とせず，パソコン内部のハードディスク専用SCSIバスを直接使用するため，ノーウエイトでデータ転送が行なえます。拡張スロット不用でSCSIハードディスクが接続できます。また，この「IT RL-100」には外付けハードディスクや光磁気ディスク・ユニットを4台まで接続でき，この際にデバイス・ドライバなどの補助は必要なく，各装置からブートアップもできます。さらに，従来使用してきたSASIインターフェース使用のハードディスクの混在使用も可能です。また，ユーティリティー・ソフト「E.P.O」が標準添付されています。このソフトにより，面倒なインストールの作業も簡単に行なえます。ディスク・チェック機能，オートリライト機能など豊富な機能も付いています。ほかに，45MBタイプの「IT RL-45」（価格148,000円）もあります。

■主な仕様
容量：100MB
平均アクセスタイム：25ms
データ転送速度：10Mbit/s

■問い合わせ先
〒550大阪市西区新町1-25-14
アイテック㈱
☎06-532-0320



左からIT RL-100，IT H-45，IT H-100

乾電池で使用できる携帯用モデム

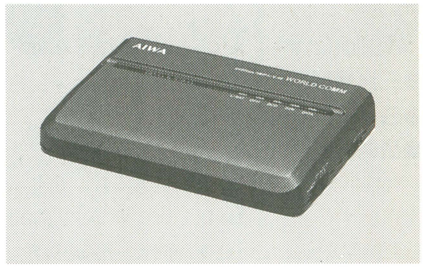
●アイワ
●PV-M24
●価格39,800円

現在，持ち運びの簡単なノート型のパソコンやワープロが急速に普及しています。それと同時に，外出先でも手軽にパソコン／ワープロ通信を利用したい，という声が高まってきました。そんな要求にこたえるべく，アイワから発売されたのが，この「PV-M24」です。本体サイズはヘッドホンステレオ・サイズで，単3乾電池（4本）で約4時間，アルカリ電池なら約9時間の通信が可能です。

また，モニタ機能，セルフテスト機能，モニタ・スピーカ内蔵など，機能も充実しています。外出先でパソコン通信を利用することの多い人に便利な1台になるでしょう。

■主な仕様
適用回線：電話回線
エラー制御：V.42/MNPクラス4
通信速度：300～2400bps（全二重）
　　　　　CCITT/BELL準拠
使用電源：DC6V
　　　　　単3乾電池×4本
　　　　　ACアダプタ
寸法：121×79×23.5mm
重量：150g（電池は除く）

■問い合わせ先
〒110東京都台東区池之端1-2-11
アイワ㈱
☎03-827-3111



携帯用モデム「PV-M45」

様々な入力信号に対応／高画質マルチスキャン・モニタ

●ソニー
●GVM-1400
●価格140,000円

ソニーのブラックトリニトロンを使ったモニターは，性能の良さで各方面から高い評価を得ています。CADやCGをするならソニーのモニタを使いたい，という声は少なくありません。

今回ソニーは，コンピュータ，ビデオ機器，ニューメディアなどの様々な入力信号に対応した高画質14型マルチスキャン・モニタ「GVM-1400」を発売しました。コンポジットビデオ，Y/C，RGB(アナログ／TTL)の入力端子を装備しているので，コンピュータやビデオ機器を組み合わせたシステムで威力を発揮します。

また，差し込み型RGBユニットを採用しているので，将来どのようなコンピュータを導入しても，インターフェースボードを差し替

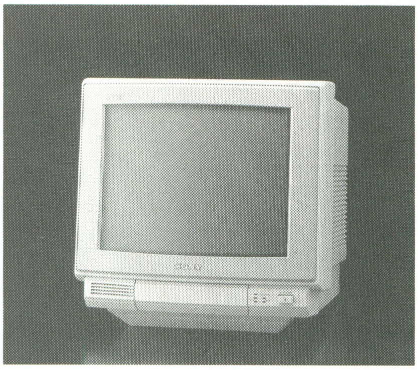
えるだけで接続が可能になります。さらに，コンポジットビデオまたはY/Cで入力された映像は，外部機器を接続することなく，スーパーインポーズさせることができます。

■主な仕様

CRT：スーパーファインピッチブラックトリニトロン14型，ノングレア，AGピッチ0.25mm
解像度：水平解像度600本
RGB入力時900×560ドット
（表示分解能1024×768ドット）
映像入力：コンポジット，Y/C（S端子）
RGB（9ピン，25ピン）
寸法：379×365×411mm
重量：約17.5kg

■問い合わせ先

〠141東京都品川区北品川6-7-35
ソニー㈱　商品情報室
☎03-448-2111



マルチ・スキャンモニタ「GVM-1400」

ワープロ

正しい文章を書くための添削支援機能付きワープロ

●三洋電機
●SANWORD　380
●価格148,000円

普段何気なく使っている言葉でも，正しく文章を書くというのは難しいことです。間違った漢字を覚えていたり，同音異義語の使い方に戸惑ったりした経験は誰にでもあるはずです。そんなとき，このワープロの添削支援機能が役に立ちます。誤語の判定，同音異義語の表示，文末形態の指示，漢字使用率による読みやすさの評価など，強力な機能を装備しています。

このほかに，学習外漢字検索機能というちょっと変わった機能があります。たとえば，小学5年生の試験問題を作るときに，6年生で習う漢字が含まれていないか検索する，というように利用できます。学校の先生には，なかなか魅力があるのではないでしょうか。

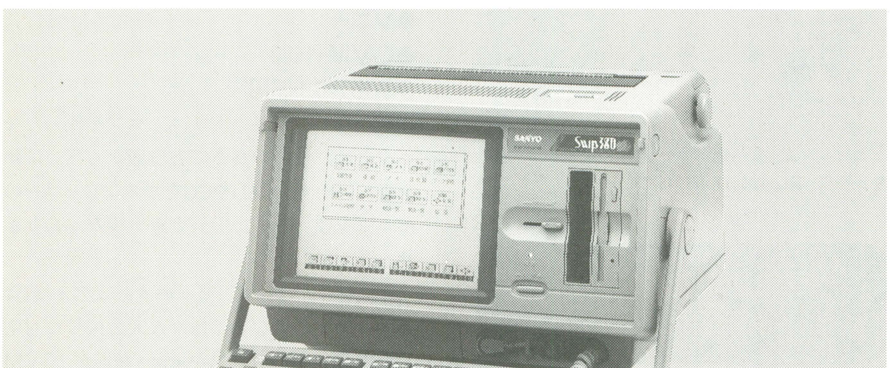
このほかにも，アウトライン・フォント生成機能，60ドット・ヘッドプリンタ搭載，カード型データベース「データ管理II」内蔵など機能が満載です。また，フィルター付き10インチCRTを採用しているので，液晶に比べて長い時間の使用でも疲労が少なくなっています。

■主な仕様

表示装置：フィルター付き10インチCRT
40字×20行，53字×27行
80字×40行
プリンタ：熱転写，感熱方式
56×56ドット～32×32ドット
45字／秒（48ドット文字）
記憶装置：3.5 インチFDD×1基
寸法：398×387×241mm
重量：10.5kg

■問い合わせ先

〠550大阪市西区江戸堀2-7-25
三洋電機㈱
☎06-443-5144



SANWORD380

アメリカの安全基準に適合した日本語ワープロ

●富士通
●FUJITSU OASYS30AX-W
●価格256,000円

現在，アメリカには多くの日本企業が進出し，多くの日本人が働いています。そんな状況の中で「アメリカでも日本語ワープロを使いたい」という声が高まっています。こんな要望にこたえて発売されたのが，「FUJITSU OASYS30AX-W」です。アメリカで販売するために，アメリカの安全基準（UL規格，FCC規格）に適合させてあります。もちろん日本国内の電波障害基準VCCIにも適合しています。このほかに，モデムカード，12種類の英字フォントを標準装備しているなど，多機能も実現しています。また，アメリカでも日本と変わらないユーザー・サポートが受けられます。

■主な仕様

表示装置：バックライト付き液晶
40字×21行
プリンタ：熱転写方式
48×48ドット，33字／秒
記憶装置：3.5インチ2DD×2
A4約200頁
寸法：360×155×371mm
重量：10kg

■問い合わせ先

〠100東京都千代田区丸の内1-6-1
富士通㈱
オアシス販売推進部
☎03-216-3211

マルチフォント・セレクト機能内蔵のポータブル・ワープロ

●三洋電機
●SANWORD M70
●価格165,000円

この「SANWORD M70」は，日本文作成時

2種類，英文作成時3種類の合計5種類のフォントで，印刷時の一括指定，文章中での文字単位の指定をすること（マルチフォント・セレクト機能）により多彩な文章表現ができます。また，60ドットヘッドによる高解像度印刷，クイック・リターン方式による高速印刷を実現しました。さらに，80%と50%の縮小印刷も可能です。また，カード型データベース「データ管理II」を内蔵しているので，顧客管理，成績管理，住所録など多機能に使いこなせます。それに加え，フロッピー・ディスクは，2DD/2HD対応のMS-DOSフォーマットなので，他機種とデータの共有も可能です。

■主な仕様

表示装置：バックライト付ブルーモードSTN型液晶
640×400ドット，40字×18行
記録装置：3.5インチFDD×1基
RAMカードスロット×1基
プリンタ：熱転写方式
56×56ドット／48×48ドット
45字／秒：30字／秒
寸法：377×392×92mm
重量：6.4kg

■問い合わせ先

〒550大阪市西区江戸堀2-7-25
三洋電機㈱
☎06-443-5144



ポータブル・ワープロSANWORD M70

その他

ハンディ・ゲームマシンに新製品登場!!

●セガ
●GAMEGEAR（ゲームギア）
●予価19,800円

任天堂のゲームボーイの発売以来，アメリカのアタリ社がLYNXを発売するなど，現在ハンディ・ゲームマシンが注目を浴びています。そこでセガは，ポータブル・カラー液晶ゲームマシン「SEGAGAMEGEAR（愛称G.G）」を，今年の9月に発売することを決定しました。カラー液晶搭載で，19,800円の価格設定は驚異的です。そして，オプションのチューナーパック（予価12,800円）を取りつけることで，液晶カラーテレビにもなります。また，4096色中32色表示のフルカラー，ステレオ・サウンド，通信機能，バックライト液晶，4WAY電源など多機能を実現しました。また，ゲームソフトは3,000円～3,500円と手頃な値段設定です。

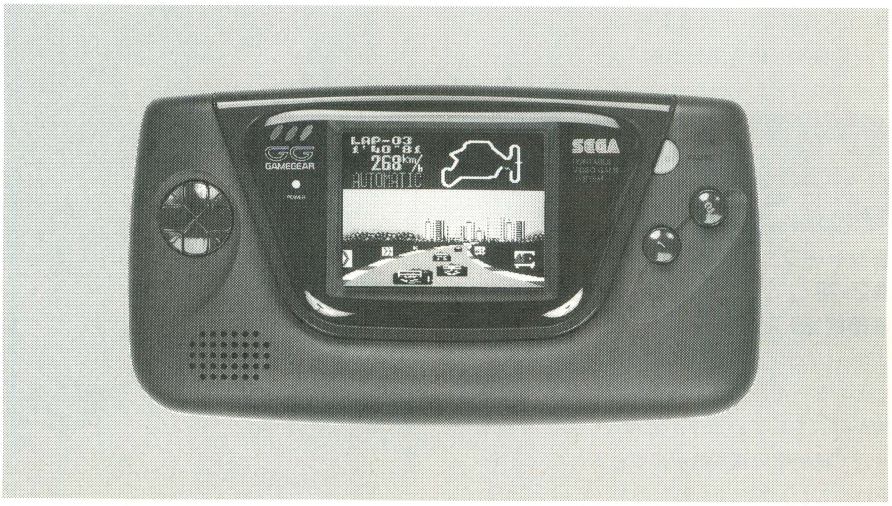
なお，ゲームソフト「コラムス」（パズルゲーム），「スーパーモナコGP」（ドライブゲーム），「ペンゴ」（メイズゲーム）の3種類のゲームも同時発売されます。

■主な仕様

CPU：Z-80A（3.58MHz）
表示装置：3.2インチ・バックライト付カラー液晶，160×146ドット
4096色中32色同時発色
サウンド：PSG3音，ノイズ1音，特殊音源（ステレオサウンド）
通信機能：2～8人までの通信対戦が可能
電源：単3×6本（アルカリ電池）連続3時間
ACアダプタ
バッテリーパック（充電池）
カーアダプタ
寸法：103×210×38mm

■問い合わせ先

〒144東京都大田区羽田1-2-12
㈱セガ・エンタープライゼス
広報企画室
☎03-743-7447



SEGA GAMEGEAR

高い信頼性の2インチ・フロッピーディスク登場!!

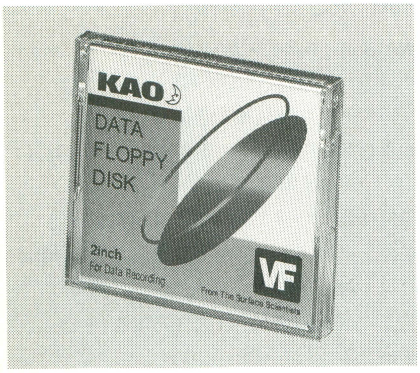
●花王
●KD-1
●価格800円

現在，フロッピーディスクは3.5インチが主流となってきていますが，ノート型ワープロなどの登場により，2インチ・フロッピーディスクも注目を浴びています。そこで今回，花王が安定した記録再生と超耐久性を持った2インチ・フロッピーディスクを発売しました。花王独自の技術により，高い信頼性を実現しています。また，これと同時に，電子スチルカメラ用の2インチビデオ用フロッピーディスク「KV-50」（価格800円）も発売されます。

■問い合わせ先

〒103東京都中央区日本橋茅場町1-14-10

花王㈱　コンタクトダイヤル
☎03-660-7690



花王の2インチ・フロッピーディスク「KD-1」

アモルファス太陽電池を搭載/クリーニング・ボート登場!!

●三洋電機
●アモルトンフラワー号

4月1日より大阪で「国際花と緑の博覧会」が開催されています。三洋電機は，ヤマハ発動機との共同開発による，アモルファス・シリコン太陽電池を電源としたソーラーボート「アモルトンフラワー号」を，同博覧会に提供しました。このボートは，太陽電池を電源としてスクリューを動かしているので，排気ガスによる環境汚染の心配がありません。

また，船尾にネットを装着しているので，浮遊ゴミを回収する清掃用ボートとしても活躍します。博覧会開催期間中は，毎日運行する予定です。

■会場
〒538大阪市鶴見区緑地公園1-111
国際花と緑の博覧会
☎06-938-8004

■問い合わせ先
〒570大阪府守口市大日東町100
三洋電機㈱　研究開発本部
☎06-901-1111

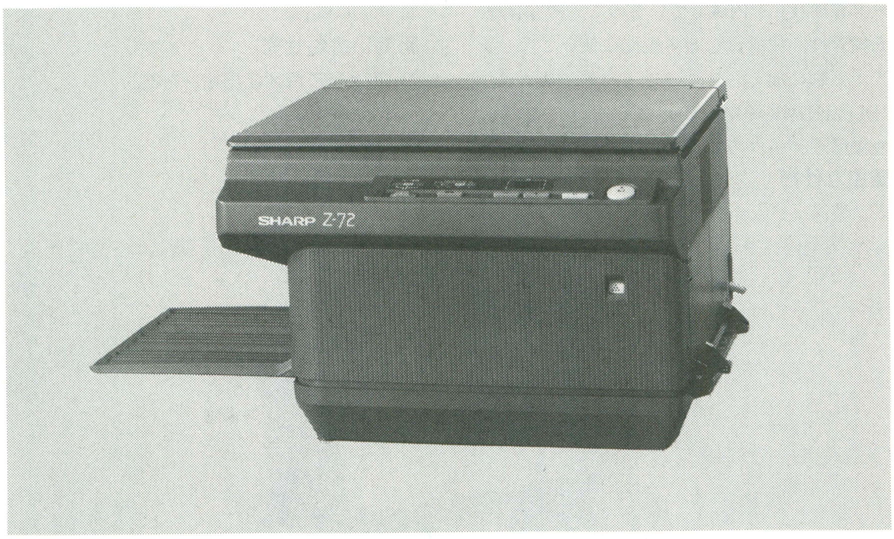
最大原稿サイズB4対応のパーソナル複写機

●シャープ
●Z-72
●価格165,000円

ホームビジネスやスモールビジネスの発展にともなって，いろいろな状況に応じて複写機が導入されています。そんな中で，もっと手軽で低価格の複写機が必要とされています。それにこたえてつくられたのが，この「Z-72」です。B4サイズの原稿をA4サイズに縮小コピーできることが主な特徴で，2段階縮小（0.8倍，0.7倍），1段階拡大（1.24倍）の変倍機能，電子自動露光，カセットと手差しの2ウエイ供給方式など高機能を実現しています。

■主な仕様
形式：卓上型
原稿サイズ：最大B4サイズ
複写サイズ：A4～名刺サイズ
複写速度：8枚／分
寸法：470×451×289mm
重量：約21kg

■問い合わせ先
〒162東京都新宿区市谷八幡町8
シャープ㈱　東京広報室
☎03-260-1161



シャープの複写機「Z-72」

ハンディ転写マシン「写楽」とFAXが合体/

●富士ゼロックス
●FAX写楽
●価格89,600円

「写楽」は，今までのコピー機の概念を打破り，単に紙にコピーするのではなく，いろいろな素材（ビニールや皮）に転写する，という斬新な発想で人気を得ました。今回，その「写楽」とG3FAXを複合化させた「FAX写楽」が発売されました。今までの用途に加え，シート原稿以外の雑誌やカタログなどから好



富士ゼロックスの「FAX写楽」

きな部分を読み取って，それをFAXで送ったり，相手から送られてきたFAXの原稿を，手帳やノートなど自分の好きな所に転写する，といったことが可能になりました。転写する際には，カセットを交換することにより18種類の中から好きな色が選べます。さらに，ハンディタイプにもかかわらず2段階縮小（50%，75%）と1段階拡大（200%）も可能です。なお，パソコンと接続するためのアダプタの発売予定もあります。

■主な仕様

駆動方式：手駆動
読み取りサイズ：104×216mm
転写方式：熱転写記録
読み取り方式：CCDセンサー
転写速度：30mm／秒
読み取り速度：49mm／秒
連続使用時間：約20分（フル充電時）
寸法：191×59×151mm（写楽本体）
　　　200×142×48mm（FAXアダプタ）
重量：1.2kg（写楽本体）
　　　650g（FAXアダプタ）

■問い合わせ先

〒107東京都港区赤坂3-3-5
富士ゼロックス㈱　広報課
☎03-585-3211

体感乗用ぬいぐるみシリーズに新製品が登場!!

●セガ
●それいけ！　アンパンマン　いっしょにとぼうよ
　おうちでレーシング
●価格16,800円

セガは，ゲームセンターでは，アウトランやアフターバーナーなどの体感ゲームシリーズでブームを呼び，家庭用ゲーム機では，初めて16ビットCPUを使用した「メガドライブ」により新しい流れを起こしました。今回は，幼児向けに体感ぬいぐるみシリーズ「それいけ！　アンパンマン　いっしょにとぼうよ」と「おうちでレーシング」を発売します。この商品は，アンパンマンやレーシングカーに乗ると，効果音と振動が身体に伝わることでリアルさを表現しています。また，それぞれに加速音やブレーキ音などを出すことができるよう設計されています。

■主な仕様

寸法：〈アンパンマン〉　32×83×33cm
　　　〈レーシング〉　44×56×30cm

■問い合わせ先

〒144東京都大田区羽田1-2-12
㈱セガ・エンタープライゼス
☎03-743-7447

パソコン通信

このコーナーは，「ワープロ／パソコン通信BBS電話帳1990年春号」〈定価1,800円(本体1,748円)〉の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットを始めたり，ワープロ／パソコン通信BBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。また，パソコン通信に関連するイベントや，あなたの周りで評判の，おもしろサービスの話題なども募集中です。

全国初！聴力障害者がつくったBBS登場!!

●LIFE-NET金沢

■ネットワークのプロフィール

聴力障害者・身体障害者・福祉ボランティアの情報交換とコミュニケーションをはかる場として，また障害者問題の正しい理解のために，一般会員と自由にコミュニケーションができるフリートークをもうけています。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，ニュース，データベース・サービス，ヘルプ機能

■オプション機能

MNP（クラス5）

■アクセス電話番号

0762-49-0943（1200/2400bps）

■運用時間

平日　PM1:00～PM11:00
土，日，祝日　AM9:00～PM11:00

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒921石川県金沢市西金沢2-178-35
美多哲夫　☎0762-49-0944



3月3日にMROテレビで紹介されたときのテレビ画面

河内で唯一のBBSです

●TSP・Net

■ネットワークのプロフィール

初心者の方にも使いやすいシステムを目指して，オリジナル・ホストの開発に力を入れています。ユーザー中心の運営を行なっており，あなたの積極的な参加をお待ちしております。あなたの力でTSPを変えてみませんか。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，PDSサービス

■オプション機能

XMODEM，YMODEM，MNP（クラス5）

■アクセス電話番号

0729-64-1880（300/1200/2400/9600bps）

■運用時間

24時間

■運用者の住所・氏名・電話番号

〒578大阪府東大阪市玉串町3-4-1-302
竹藤光也　非公開

ネット移転にともないオープンネットになりました

●居酒屋「平九郎」

■ネットワークのプロフィール

今までクローズで運営していましたが，大阪移転にともない，オープンにすること

になりました。毎月「のものも会」というノンベパーティーを行なっています。恒例は花見バーベキューと温泉忘年会です。

■サービス内容
主にUSRotics社製のモデムに関する各種情報

■アクセス電話番号
06-885-9525（1200/2400/9600bps）

■運用時間
24時間

■運用者の住所・氏名・電話番号
〒662大阪府大阪市淀川区十三東1-17-19
ポトフシステムデザイン㈱内「平九郎」

楽しいシスオペが魅力のBBS

●Excel-NET 九州

■ネットワークのプロフィール
Excel-NET九州の特徴は，88用のホスト・プログラム「XXJW」を大改造して運用していることです。プログラミングは，Excel-NET北海道のシスオペさんが担当していて，TESTは九州のシスオペが，北海道にアクセスして行なっています。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，ヘルプ機能

■アクセス電話番号
0948-25-7454（300/1200bps）

■運用時間
AM0:00～PM10:00

■運用者の住所・氏名・電話番号
〒820福岡県飯塚市大字明星寺25-3
小川　武　☎0948-24-8577

岩手のローカルネットです

●Equal-NET

■ネットワークのプロフィール
ネットワーカーのコミュニケーションを目的として開局しました。お互いに，気楽に情報を交換できます。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，PDSサービス，ヘルプ機能

■アクセス電話番号
0196-54-1202（300/1200bps）

■運用時間
PM9:30～AM7:00

■運用者の住所・氏名・電話番号
岩手県盛岡市川目第7地割69-6
大川智久　非公開

平成3年公開予定!!

●港北情報ステーション

■ネットワークのプロフィール
会員数が少ないわりには，書き込みが多い面白いネットです。年令層は10代，20代で50%を占めています。50代，60代の方の辛口の書き込みもあります。

平成3年4月に公開予定！　開設は昭和60年4月1日です。今年で5周年になります。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，ニュース，オンライン・ゲーム

■オプション機能
MNP（クラス5）

■アクセス電話番号
非公開（300bps）

■運用時間
24時間

■運用者の住所・氏名・電話番号
〒227神奈川県横浜市緑区荏田南1-19-1-10-16
非公開

BBSを休局します

●ICN

BBS電話帳238ページの「ICN」が，ホスト・システムの都合により休局します。

再開は，90年8月の予定です。

ソフトハウスが運営するBBSです

●LC NET

■ネットワークのプロフィール
ホストはX68000です。X68K用スクリーン・エディタXeのBUGやバージョッンアップ情報などもお知らせしています。

車，音楽，MIDI，CG，それに各種別のPDSなどもあります。

アーカイバやISHをお持ちでない方も，当BBSからダウンロードできますが，MS-DOS版N88BASICまたはX-BASICが必要です。

■オプション機能
MNP（クラス5）

■アクセス電話番号
0559-76-1686（300/1200/2400bps）

■運用時間
24時間

■運用者の住所・氏名・電話番号
〒411静岡県三島市日の出町6-8
㈱エル・クラフト　☎0559-71-2015

サービス内容が変更になりました

●Pect Network

■ネットワークのプロフィール
このたび，ネットの移転にともないまして，回線増加及び9600bps対応になりました。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，PDSサービス，ヘルプ機能

■オプション機能
XMODEM，YMODEM，MNP（クラス5）

■アクセス電話番号
0748-63-2371（1200/2400bps）
0748-63-2372（1200/2400/9600bps）
0748-63-1022（1200/2400bps）

■運用時間
24時間

■運用者の住所・氏名・電話番号
〒520-30滋賀県栗太郡栗東町小柿10-7-22
福島和輝　非公開

ボード数が約150！百貨店並みのサービスのBBS!!

●WMA-VAN

■ネットワークのプロフィール
高度に発達した情報・通信時代において新しいコミュニケーションの手段として脚光を浴びるパソコン通信!!　この新しいメディアを普及・発展させるために，子供からお年寄りまで男女を問わず利用できる，情報・通信ネットワーク《WMA-VAN》を開局しました。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，PDSサービス，ニュース，オンライン・ゲーム，オンライン・ショッピング，データベース・サービス，ヘルプ機能

■オプション機能
XMODEM，MNP（クラス5）

■アクセス電話番号
07435-7-5014（300/1200/2400bps：代表）
07435-7-3494（300/1200bps：日・祝日用）
440881707003（300/1200/2400bps：VEN-US-P）

■運用時間
24時間

■運用者の住所・氏名・電話番号
〒639-11奈良県生駒郡安堵町17-71
ワールド・メディア・アソシエーション㈲
☎07435-7-3546

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

り雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。
ーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙
主文下さい。

読料（消費税込料金となっております。）

店	¥14,880	マイコン	¥6,480
Video	¥ 8,400	ラジオの製作	¥7,800
縮刷版	¥63,860	マイコンBASICマガジン	¥5,220
デザイン	¥ 9,900	OAビジネスパソコン	¥6,240

の特典

送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては
半額負担とさせていただきます。
通常の定価でご購読いただけます。
13冊分の購読できます。
ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単で
振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出い
すみます。
書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご
い。
票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払
こ切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出
い。
ご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
合は，現金書留に，右講読申込書を同封してご送金ください

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る─定価 650円 〒101円
月刊 **ラジオの製作**

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 **電気店** 定価1,240円 〒106円

音と映像のクリエイト マガジン
月刊 **AudioVideo**
定価 700円 〒91円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 **マイコン** 定価 550円 〒121円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 **マイコンBASIC Magazine**
定価 390円 〒91円

ビジネスマンのための情報誌
月刊 **OAビジネスパソコン** 定価 550円 〒81円

マイクロプロセッサ/周辺LSI/デバイス活用技術総合誌
月刊 **Computer Design**
定価 830円 〒91円

（消費税込料金となっております。）

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

購読申込書

平成　　年　　月　　日

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
*新規 継続	年　号より　　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ	産業分類	所属又は職種
送付先住所 □□□-□□		

フリガナ	電話	年令	性別
送付先御氏名　　㊞		才	男・女

通信欄

＊は○で囲んで下さい。

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑥愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体＿＿＿＿ディスプレイ＿＿＿＿その他＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……

(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体＿＿＿＿ディスプレイ＿＿＿＿その他＿＿＿＿

●今月号でおもしろかった記事（タイトル名）

第1位＿＿＿＿第2位＿＿＿＿第3位＿＿＿＿

●今月号でつまらなかった記事とその理由

●ハードおよびプログラム解説記事について(67～98ページ)

(1)もっとやさしく　(2)ちょうどよい

(3)もっと高度に　(4)興味がない

●今後希望するハード，プログラム解説記事と意見など

●今後希望するソフト関係の記事と意見など

●今月号でよかった広告の会社名

●ぜひ載せてほしい広告の会社名

キリトリ線

連絡事項

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
		年令　　才	〒	

応募年月日　　年　　月　　日

マイコンBASICマガジン 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

41円切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社 出版部

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑥行

★BMスーパー・クイズ解答コーナー

解答（マルで囲む）	1	2	3

ご住所（ふりがな）　都・道　府・県
〒　　－　　TEL　　－　　－

ご氏名（ふりがな）　・性別　男・女　・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他（　　　）
●本誌をお求めになった書店名

本誌のほかに読んでいる雑誌名（　　　）

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う　何人で読みますか（　　）人

●機種別パソコン（ファミコン，セガ，PCEngineを含む）
ソフト・ベスト10投票コーナー

	機種名	タイトル	ソフトメーカー名
①			
②			
③			

各票の※印欄は払込人において記載してください。

通常払込料金 加入者負担

払込通知票

口座番号	東京 5 51961
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※
加入者名	株式会社 電波新聞社
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号　　　　） （☎　　－　　－　　）
備考	
受付局日附印	

■読者整理番号

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金 加入者負担

払込票

口座番号	東京 5 51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
備考	
受付局日附印	

切り取って郵便局へお出し下さい。

（消費税込料金となっております）

電波新聞社出版物一覧

図解エレクトロニクス工作③	1,545円	〒260円	レッツプレイ・コンピュータ・ミュージック③	1,54
衛星放送のすべて②	1,339円	〒310円	初級 TURBO C	1,85
C言語マスター入門	2,060円	〒260円	PC 8801・8001プログラム大全集②	1,54
PC Engin HEシステムのすべて	1,236円	〒260円	IBM PS / 55 解体新書	1,85
家電 GOODS ガイド	1,236円	〒260円	衛星放送受信技術	1,85
ビデオ技術ハンドブック	1,854円	〒260円	スーパーハイバンドII	1,85
パソコン BBS 電話帳	1,800円	〒310円	今、ビデオカメラがおもしろい	1,54
MSX・MSX 2 プログラム大全集②	1,545円	〒310円	MZプログラム大全集	1,54
A V G & R P G IV	1,957円	〒310円	ASIC 時代の論理設計	2,88
パソコンFM音源音色ライブラリー	1,854円	〒310円	How To MS-DOS	1,23
パソコンデータベース電話帳	1,854円	〒310円	新アマチュア無線受験マニュアル	1,54
テレビ・ビデオ回路図第㉒集	9,785円	〒820円	X 68000 活用研究③	2,06
マックアイランズ①	2,884円	〒310円	デザイナーズプログラミングfor PC9801	2,06
dBASEIII plus 入門	1,854円	〒310円	BASICプログラミング免許皆伝	1,83
レーザプリンタを使いこなせ	1,236円	〒260円	これから始める人の電気学入門講座	1,83

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わ

東京本社	03－445－6111	関東総局	0273－26－3206	神戸支局	078－
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	0542－54－6405	広島支局	082－
西部本社	092－431－7411	新潟支局	025－245－2526	高松支局	0878－
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266	下関支局	0832－
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661	熊本支局	096－
仙台支局	022－227－7211	京都支局	075－221－8021	鹿児島支局	0992－

BM特選
プログラム・コーナー



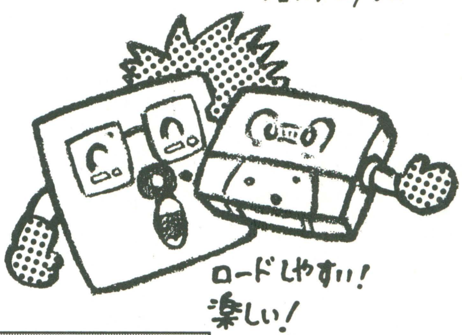
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚〜4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2〜3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

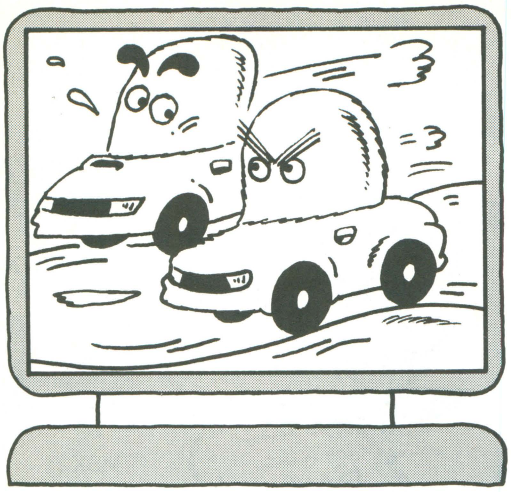
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　（実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください）





ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

ただの横スクロール・カーレースゲームじゃないぞ！

MOVE ROAD

ムーブ ロード

平田　朋広

ストーリー

ここに，１人の男がいた。

男「なんだよ，ただの横スクロールのカーレース・ゲームじゃねーか。ちょろいちょろい。」

男「ほれ。もう１面クリアだ。全部で６面？笑わせんじゃねーよ。」

男「………！」

男「お，おい，なんだよこれ，道が動くじゃねーか！わっ，ぶつかった！」

そして，男はもう一度スタート・ボタンを押した……。

遊びかた

Ⓐボタンでアクセルです。✚ボタンの上下で動きます。

さて，ゲームをはじめますが，このままだと，ファミリーベーシックの説明書のサンプル・プログラム４を横にしただけのようなゲームだが，先の面に進むと，なんと道が動きだす！

敵にぶつかっても，上下のレンガにぶつかっても，ゲーム・オーバーだよ。

ま，がんばってやってみてちょ。

それからどした

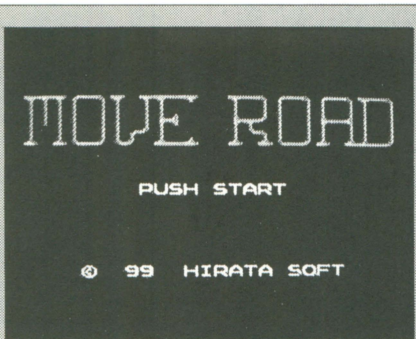
というわけで，このゲーム，自分でできることはすべてしました。プログラムは見にくいですが，REMをつけたのでゆるしてください。マシン語を早くおぼえたい。

メモリがまだあるので，タイムをつけたり敵をもう１台増やしてもいいかも。しかし，スピードは遅くなります。

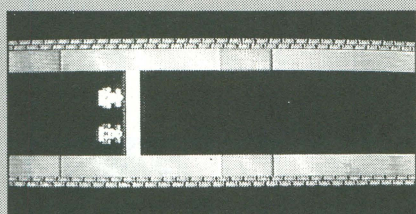
それでは，みなさん，このページでまた会いましょう。

プログラム入力上の注意

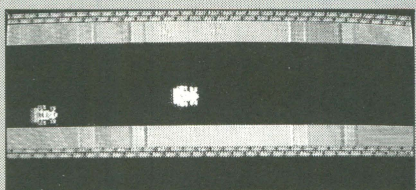
リスト中のアミがけ部分(黒いところ)は，キャラクタ・コード表Bの各キャラが入ります。



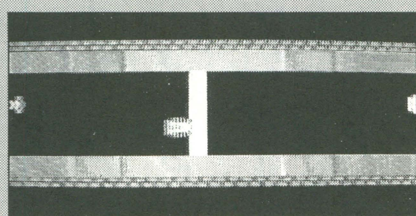
▲《写真１》MOVE ROAD。訳して動く道。期待できそうなゲーム



▲《写真２》なーんだ，ただのカーレースみたいだけど，１人用だから，少しは……



▲《写真３》うわー。道が上に行くーう。壁や敵の車に当たったら終わり。ちょいきびしいなあ



▲《写真４》ゴールイン！面が進むにつれて，どんどん，むずかしくなるぞ！

《第１表》変数表

SC	スコア
CO	面数
X, Y	自分の座標
A, B	敵の座標
L	画面Ｘ座標
Z	画面Ｙ座標
Q, R	コントローラ入力
K	コースの長さ
C	キャラクタ番号

CHECKER FLAG

Dr.D：こういう何でもないかに見えてじつは誰も気付かないようなアイデアを持つ作品は好みじゃのう。

編：この場合は道が動く。ということですね。

Dr.D：うむ。障害物を動かすのではなく，道を動かすとはまさしく穴じゃ。

影：そういえばなんか，こう床が動いてません？

Dr.D：こりゃ地震じゃよ，地震!!うおー。大変じゃ。

《OVER FLOW》みなさん，ゴールデン・ウイークはどんなふうに過ごしましたか？このコーナーは，身近で起きた楽しかったこと，悲しかったこと，頭にきたこと(？)なんでも発表できる場です。さあ，とじ込みハガキでどんどん参加しよう。質問でもいいですよ。

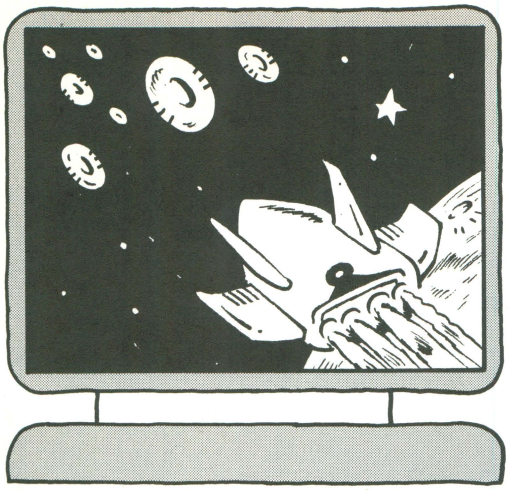
KEY1, CHR$ (　　) ↵
とダイレクトで定義しておき，ファンクション・キーで入力してください。カッコの中のコードはつぎのとおりです。

©……180	m5……253	k6……238	k4……236
f3……243	m6……254	k3……235	l2……242
k2……234	k5……237	l1……241	k1……233
l0……240	k7……239		

MOVE ROADのプログラム・リスト

```
10 '***ﾀｲﾄﾙ***
20 CLS:GOSUB500:LOCATE6,11:PRINT"HIRATAIRA PRESENTS":PAUSE80:FORI=1TO49STEP16:PA
LETB 0,14,I,0,0:PAUSE19:NEXT:PAUSE170:FORI=49TO1STEP-16:PALETB 0,14,I,0,0:PAUSE1
9:NEXT:CLS
30 FORI=0TO2:DEFSPRITEI,(0-(I=2),1,0,1,0)="":NEXT:POKE&H680,121,120,123,122,125,
124,127,126,121,120,123,122
40 SPRITE ON:CGSET,0:CGEN2
50 GOSUB500:SCREEN0:CLS:GOSUB510:CO=0:SC=0:PAUSE80
60 PALETB 0,14,48,33,22-(RND(10)=0)*16:IFSTRIG(0)<>1THEN60
70 '***ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ***
80 CO=CO+1:IFCO=7THEN430
90 GOSUB500:GOSUB480:K=10+CO*5
100 S=0:L=0:Z=50:KK=K:C=0:X=55:Y=105:U=481-CO*80:W=0:A=54:B=182:T=0:POKE&H4015,1
5
110 PALETB 0,14,41,27,22:PALETB 1,0,48,0,0:PALETB 3,0,48,0,0:PALETS 0,14,48,33,0
120 POKE&H2005,L:POKE&H2005,Z:SPRITE 0,X,Y:SPRITE 2,A,B-Z:POKE&H4000,255,55,255,
4
130 PAUSE150:POKE&H4004,46,55,170,1:PAUSE320:POKE&H4004,0:POKE&H4008,30,200,53,0
140 '***ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ***
150 Q=STICK(0):R=STRIG(0):S=S-(R=8)*2+(S>64)*2:S=S-1-(S<0)*2:Y=Y-(Q=4)*2+(Q=8)*2
:X=55+S:SPRITE C,X,Y:SPRITE 1+(C=1):C=C+1+(C=1)*2:SC=SC+S/8
160 U=U-1:Z=Z+W-(Z<2)*2+(Z>100)*2:IFU=0 U=RND(CO*3)+10+CO*2:W=RND(5)-2
170 K=K+(L>255-S/5):L=L+S/5+(L>255-S/5)*255:POKE&H2005,L:POKE&H2005,Z:D=-(K=KK A
NDL>255-S/5)-(K=0ANDL>255-S/5)*2:IF D<>0 PALETB D,0,14-(D=2)*34,0,0:POKE&H2005,0
:POKE&H2005,Z
180 IFK<0ANDL+X+5>330-S/2 THEN310
190 A=A+T-S/6+(A>245)*245:IFA<0 A=245:T=RND(9-CO)+1:B=RND(48)+142
200 SPRITE 2,A,B-Z:IF ABS(A-X)<10 AND ABS((B-Z)-Y)<10 THEN 240
210 IF Y>210-Z OR Y<122-Z THEN240
220 POKE&H4000,248,55,255-S/3*10,4:POKE&H4004,15,55,A,3:GOTO150
230 '***ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ***
240 POKE&H4000,0:POKE&H400C,10,14,14,14:DEFMOVE(0)=SPRITE(10,0,1,136,0,3):POSITI
ON 0,X,Y:MOVE0:SPRITE0:SPRITE1
250 SPRITE2,A,B-Z:A=A+1:IFA<250 THEN250
260 SPRITE2:PAUSE80:CAN0:GOSUB390
270 GOSUB400:LOCATE 10,4:PRINT"GAME OVER":GOSUB410
280 IFSTRIG(0)=0THEN280
290 RUN30
300 '***ｺﾞｰﾙ ｲﾝ***
310 FORI=0TO150:X=X-(X<253)*3:SPRITE C,X,Y:SPRITE 1+(C=1):C=C+1+(C=1)*2:A=A-(A<2
53)*2:SPRITE 2,A,B-Z:L=L-(L<253):POKE&H2005,L:POKE&H2005,Z:POKE&H4000,255,55,I,4
320 IFX>252IFA>252IFL>252I=255
330 NEXT:FORI=0TO2:SPRITEI:NEXT:POKE&H4000,0:GOSUB390
340 GOSUB400:LOCATE9,3:PRINT"GOAL IN!!":LOCATE5,6:PRINTCO" COURSE IS OVER":GOSUB
410
350 PAUSE80:LOCATE6,9:PRINT"BOUNS"CO*100"00 PTS.":SC=SC+CO*100:GOSUB410:POKE&H40
04,127,154,27,4
360 IFSTRIG(0)=0THEN360
370 GOTO80
380 '***ｿﾉﾀ ｲﾛｲﾛ***
390 FORI=Z TO0STEP-1:POKE&H2005,L:POKE&H2005,I:PAUSE1:NEXT:FORI=L TO 0-(L>126)*2
55 STEP-1-(L>126)*2:POKE&H2005,I:POKE&H2005,0:PAUSE1:NEXT:SCREEN0-(L>126):RETURN
400 FORI=5TO24STEP2:FORJ=1TO10STEP2:COLOR I,J,3:NEXT:NEXT:RETURN
410 LOCATE0,0:PRINT"SCORE:"SC"00":RETURN
420 '***ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ***
430 CLS:PAUSE50:C=34:RESTORE 550:POKE&H4000,255,55,255,4
440 FORI=1TO8:READN$,N:LOCATEN,I*2+3:PRINTN$:FORJ=0TO245STEP2:SPRITE0,J,(I*2)*8+
43:POKE&H4000,15,55,255-J,3:PALETB 0,14,C,0,0:C=C+1+(C=43)*11:NEXT:NEXT
450 SPRITE0:GOSUB410:PALETB 0,14,C,0,0:C=C+1+(C=43)*11:IFSTRIG(0)<>1THEN450
460 RUN
470 '***ｸﾞﾗﾌｨｯｸ***
480 SCREEN0,1:CLS:RESTORE530:FORH=1TO4:READL$:FORI=40+H TO55-H:FORJ=30TO61STEP16
:POKE&H48,J,I:PRINTL$:NEXT:NEXT:NEXT:SCREEN0:VIEW
490 FORI=0TO1:SCREEN0,I:FORJ=15TO22:LOCATE7,J:PRINT"m5":COLOR 7,J,I+1:NEXT:NEXT:
SCREEN0:RETURN
500 FORI=0TO3:PALETB I,14,14,14,14:NEXT:RETURN
510 RESTORE540:FORI=6TO10:READT$:LOCATE1,I:PRINTT$:NEXT:LOCATE9,14:PRINT"PUSH ST
ART":LOCATE5,21:PRINT"c 1990 HIRATA SOFT":RETURN
520 '***ﾃﾞｰﾀ***
530 DATA"f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3","m6m6m6m6m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5","m
6m6m6m6m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5","                                "
540 DATA"k2k2k2k7k5l0k2 k2k2k5k2  k2k5l0k7k5l0k7k5l0k2k5l0","k6k6k6k6 k6k6 k6k6
   k6 k6k6 k6k6 k6k6 k6","k6k6k6k6 k6k6 k6k4k3   k4k2l2k6 k6k4k5k3k6 k6","k6 k6k
6 k6k6k7l2k6     k6l1l0k6 k6k6 k6k6 k6","k1 k1l1k5l2l1l2 k1k5k1  k1 k1l1k5l2k1 k1
k1k5l2"
550 DATA"ALL COURSE IS OVER",5,"MOVE ROAD",10,"PROGRAM",8,"HIRATAIRA",12,"TEST P
LAYER",8,"?",12,"c 1990 HIRATA SOFT",5,"THANK YOU.",10
```

★今，徹夜明けでベーマガ４月号を見ている。うん？なぜか，いつもより大きく見えるのは，つかれているせいか。(東京都杉並区・**大武三郎14才**)……**【影**：徹夜だなんて，体によくないぞ。若い頃はよーく睡眠をとらねば。**編**：なぜ影さんは睡眠が多いの？**】**



ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーベーシックV2)用

リスト4本組の大作シューティング

BADIENCE（バディエンス）

中村　智偉

内　容

いちおうシューティングです。V2でどれだけマシン語が使えるか，というのに挑戦。そのため，リストが4本になってしまいました。ボスがいないのがイタイです。

遊びかた

✚字ボタンで8方向，ⒶⒷボタンでミサイル発射。ある程度たつと画面がフラッシュしてクリア。敵は色によって耐久力がちがいます。

5面からは，敵の弾が自機のX座標に近づいてきます。8面クリアすると終わりです。ミスの判定が厳（きび）しいですが，許してください（こうしないとすりぬけることがある）。

プログラム

それぞれのリストを打って，デバッグしてSAVE。**リスト2，3**はチェックサム付きです。

遊ぶときは，まずBGモードでCLEARを実行して，**リスト1～4**の順にLOAD，RUNしてください。

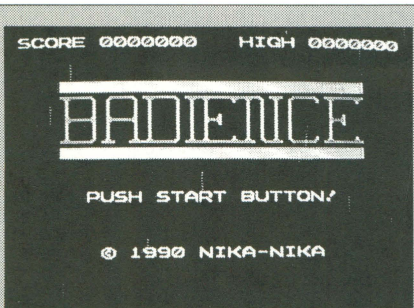
プログラム中のm6は，カナ状態で[GRPH]＋[¥]です。暴走しないようにPOKE，CALLは気をつけて！ **リスト4**の残りメモリは11です。

参考にしたもの

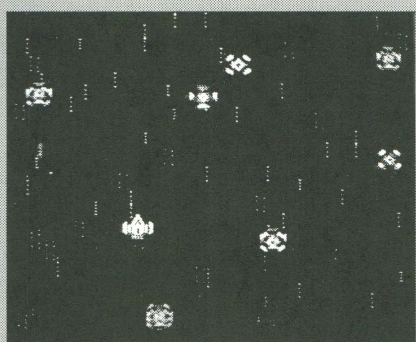
- ベーマガ1989年8月号「究極DEX」
- ベーマガ1990年1月号「METAL ARMS」

《第1表》プログラムの流れ(リスト4)

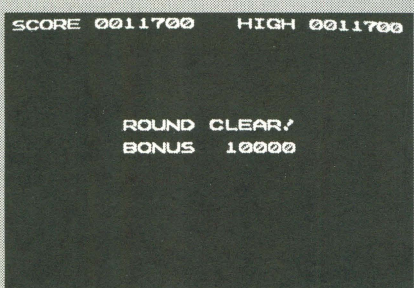
10～20	初期設定
30～50～	得点処理
60～70	星をかく
80	画面を上から消す
90	爆発キャラを動かす
100～120	タイトル
130～160	ラウンド設定・デモ
170～180	敵設定
190	敵弾設定
200	自機移動
210～220	敵ヒット
230	時間管理
240～250	クリア判定
260～290	クリアデモ
300～330	ミスデモ
340	ゲーム・オーバー



▲《写真1》リスト4本組のV2専用ゲームだ！打ち込まなきゃ損だよ！



▲《写真2》星が流れる，敵キャラじゃん，じゃん，こりゃもう，すーばらしい



◀《写真3》ラウンド・クリアでその面×10000点入る。君は全8面クリアできるかな？

CHECKER FLAG

Dr.D：ほーう，ファミリーベーシックでマシン語ゲームを作ってきおったか。

編：何か，ボスがいないのがイタイって作者が書いていますが，そんなにボスって大切なものなのでしょうかねェ。

Dr.D：うーむ。なかなかもってむずかしい問題じゃな。ボスのイメージとしては①強い，②面の最後にでる，③大きい，というものがあるが，最近のゲームには，ボスとの戦いだけがメインになって，他のところを忘れがちのものが多くなっている点がワシとしてはさびしいところじゃのう。

★もっと，おもしろいゲーム・プログラムやソフトの紹介などもしてほしいと思った。(静岡県磐田市・**大石浩生15才**)……【**影**：思うだけじゃなく，作って送ってくれい。**編**：そのとおり！ベーマガは読者が作る雑誌です。**つぐ美**：これからもヨロシクね。】

《リスト1》BADIENCEのタイトル(BGグラフィック)プログラム・リスト

```
10 'm6m6 BADIENCE     m6m6
20 'm6m6 BG ｶｷｺﾐ ﾘｽﾄ m6m6
30 CLS
40 FORY=66TO72:READA$:FORX=3TO24
50 A=VAL("&H"+MID$(A$,X-2,1))+232
60 A=A+(A=232)*200-(A=247)*7
70 POKE&H48,X,Y:PRINTCHR$(A)
80 NEXT:NEXT
90 POKE&H48,5,76:PRINT"PUSH START BUTTON!"
100 POKE&H48,6,81:PRINTCHR$(180)" 1990 NIKA-NIKA"
110 POKE&H49,0:CLS
120 LOCATE5,9:PRINT"LIST-2 ｦ LOAD ｼﾃ!!":END
130 'm6m6 BGﾃﾞｰﾀ m6m6
140 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
150 DATA 2587582582252282758252
160 DATA 6066066066600666600600
170 DATA 4534536066430666600430
180 DATA 6066066066600666600600
190 DATA 15A10115A11511919 5A151
200 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
```

《リスト2》BADIENCEのマシン語($767C～)書き込みプログラム・リスト

```
10 'm6m6 BADIENCE     m6m6
20 'm6m6 ﾏｼﾝｺﾞｶｷｺﾐ ﾘｽﾄ m6m6
30 CLEAR&H767C:I=&H767C:N=10
40 FORJ=1TO4:B=0:READA$:IFA$="@"THEN80
50 FORK=0TO7:A=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):POKEI,A:I=I+1:B=B+A:NEXT:B=(B+N)AND255
60 IFVAL("&H"+MID$(A$,17,2))<>B BEEP:PRINT"DATA ERR IN"N*10" -"J:END
70 NEXT:N=N+1:GOTO40
80 CLS:LOCATE5,9:PRINT"LIST-3 ｦ LOAD ｼﾃ!!":END
90 'm6m6 ﾏｼﾝｺﾞﾃﾞｰﾀ m6m6
100 DATA A5FE2902F00DAD0385,02C915900638E903A4,8D0302A5FE2901F059,0DAD0302C9DBB0
0623
110 DATA 1869038D0302A5FEC4,2908F00DAD0002C9B1,22900638E9038D0074,02A5FE2904F00D
AD87
120 DATA 0002C9BBB0061869C9,038D0002AD03028DDD,0B021869088D070238,8D0F02AD00028D
04EA
130 DATA 021869088D08028DBC,0C02A9008D0520A51B,FD38E903C9FDD002C6,A9ED85FD8D0520
A279
140 DATA 00FE1402FE1402E81E,E8E8E8E03CD0F2A246,00A00086F8BD51023C,C9EFF061AD0002
38FE
150 DATA E90518DD5002B01E12,6912DD50029017AD0D,030238E90818DD5385,02B00B6916DD53
027D
160 DATA 9004A90185F8C00C97,B033BD50021879801З,049D5002A5FCF019AD,AD0302186905DD
5378
170 DATA 02B008DE5302DE532F,029006FE5302FE534D,02BD5002C9EF90056F,A9EF9D5102C8E8
E831
180 DATA E8E8C028D08F60A22B,00A000BD5102C9EF7A,F00AC8E8E8E8E8C034,0CD0F06086FBA6
F95E
190 DATA BDC006C905D01BADFC,0002DDC706B00160D0,A5FA998004A4FBBD2B,C70618690C9950
0258
200 DATA 901CAD0002DDC70619,900160A90038E5FAC5,998004A4FBBDC7065A,38E904995002BD
C6A7
210 DATA 0618690599530 2A938,DF995102A900995274,028D0740A9878D04AC,40A9848D0540A9
FFFC
220 DATA 8D0640600000000049,@
```

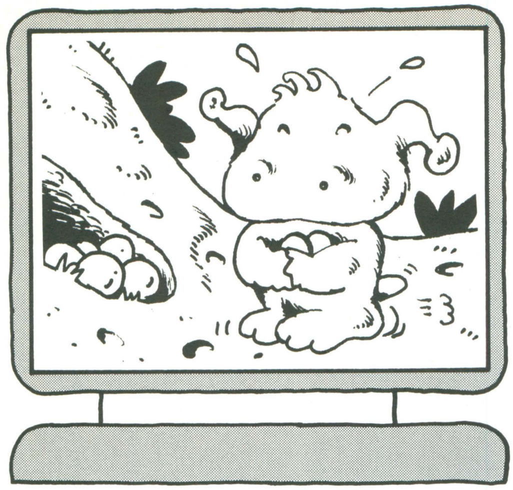
《リスト3》BADIENCEのマシン語($101～, $410)書き込みプログラム・リスト

```
10 'm6m6 BADIENCE     m6m6
20 'm6m6 ﾏｼﾝｺﾞｶｷｺﾐ ﾘｽﾄ m6m6
30 CLEAR&H767C
40 I=&H101:N=11:GOSUB60:I=&H410:N=15:GOSUB60
50 CLS:LOCATE5,9:PRINT"LIST-4 ｦ LOAD ｼﾃ!!":END
60 FORJ=1TO4:B=0:READA$:IFA$="@"J=4:NEXT:RETURN
70 FORK=0TO7:A=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):POKEI,A:I=I+1:B=B+A:NEXT:B=(B+N)AND255
80 IFVAL("&H"+MID$(A$,17,2))<>B BEEP:PRINT"DATA ERR IN"N*10" -"J:END
90 NEXT:N=N+1:GOTO60
100 'm6m6 ﾃﾞｰﾀ ｿﾉ1 m6m6
110 DATA AD1102C9EFD02FA527,FFC904903BAD000251,8D1002AD03021869DD,058D1302A9D58D
11CE
120 DATA 02A9008D12028D03E8,40A9828D00408D01D2,40A92D8D0240AD10AE,0238E90A8D1002
C9A1
130 DATA EF9005A9EF8D1102C9,4C10040000000006D,@
140 'm6m6 ﾃﾞｰﾀ ｿﾉ2 m6m6
150 DATA A9FFA200A00085F775,AD1102C9EFF04AAD6E,100238E90F18D9C709,06B03E6913D9C7
0625
160 DATA 9037AD130238E90FC9,18D9C606B02B691324,D9C6069024DE450692,DE9004A9EF8D11
02BA
170 DATA A9408D00408D024096,A9008D01408D034058,E6F6BD9004D0028696,F7E898186908A8
E099
180 DATA 07D0A54C7C760000CC,@
```

《リスト4》BADIENCEのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR&H767C:B=1:C=&H400C:POKE&HF6,A:CGSET,B
20 PLAY"T2O2M1Y2:T2O1M1Y3":DEFSPRITEA,(A,B,A,A,A)="ﾋﾟﾌﾟﾍﾟﾎﾟ":GOTO100
30 SPRITEOFF:S=S+PEEK(&HF6):POKE&HF6,A:IFS>H H=S
40 LOCATEA,A:PRINT"SCORE "RIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2,5),5)"00";
50 PRINT"   HIGH "RIGHT$("0000"+MID$(STR$(H),2,5),5)"00":RETURN
60 POKE&H2001,A:FORI=A TO62:POKE&H48,RND(32),I/2:PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT
70 FORI=A TO14:POKE&H214+I*4,I*16+14,232,RND(4),RND(240):NEXT:POKE&H2001,24:SPRI
TEON:RETURN
80 FORI=A TO19:POKE&H49,I:CALL&HAD31:NEXT:RETURN
90 DEFMOVE(7)=SPRITE(10,A,B,I,A,3):POSITION7,J,K:MOVE7:RETURN
100 PALETBA,31,48,39,41:VIEW:GOSUB30:GOSUB70:S=A:L=3
110 CALL&H76FB:I=STRIG(A):IFI MOD2<>B PAUSEB:GOTO110
115 IFI=B ORR=A R=B
120 GOSUB80:PLAY"C1DEF:G1FED"
130 T=1500:POKE&HFC,-(R>4):E=R-B AND3
140 GOSUB30:LOCATE10,9:PRINT"ROUND"R:LOCATE10,11:PRINT"LEFT "L
150 PLAY"F3GAAFFFF:C3RCRCRCR":PLAY"ABO3CCO2AAAA:CRCRCRCR"
160 GOSUB80:SPRITEA,120,160:GOSUB60:POKE&H4015,15
170 I=RND(7+(E=A)):IFMOVE(I)THEN190
180 J=RND(E+B):DEFMOVE(I)=SPRITE(7-(R>4),RND(2)*4+B,RND(3)+B,128,A,J):POKE&H490+
I,J+B:POSITIONI,RND(205)+16,245:MOVEI
190 IFT MOD30-E*3=A POKE&HF9,I*8,RND(E/2+2)+2:CALL&H7783
200 POKE&HFE,STICK(A),STRIG(A):CALL&H101:IFPEEK(&HF8)THEN300
210 I=PEEK(&HF7):IFI<255 ERAI:J=XPOS(I):K=YPOS(I):POSITIONI,A,A:I=6:GOSUB90:POKE
C,5,15,9,15
220 IFMOVE(7)=A ERA7
230 IFT>A T=T-B:GOTO170
240 IFMOVE(A)+MOVE(B)+MOVE(2)+MOVE(3)+MOVE(4)+MOVE(5)+MOVE(6)FORI=A TO10:NEXT:GO
TO200
250 IFT>-300 T=T-B:PALETBA,RND(17)+16,48,39,41:POKEC,15,9,15,9:GOTO200
260 CGSET,B:CLS:GOSUB30:LOCATE8,9:PRINT"ROUND CLEAR!":PAUSE200
270 LOCATE8,11:PRINT"BONUS "R"0000":PAUSE100:FORI=B TOR*10:POKE&H4000,128,A,128,
A
280 POKE&HF6,10:GOSUB30:NEXT:PAUSE200:CLS:SPRITEA:POKE&H211,239
290 R=R+B:ON-(R<9)GOTO130:R=B:GOTO340
300 FORI=A TO6:CUTI:NEXT:PAUSE100
310 FORI=A TO6:ERAI:POSITIONI,A,A:NEXT:SPRITE5:SPRITE6:SPRITE7:POKE&H211,239
320 J=PEEK(&H203):K=PEEK(&H200):I=50:SPRITEA:GOSUB90:POKEC,15,255,15,8
330 PAUSE140:CLS:ERA7:L=L-B:IFL+B THEN140
340 GOSUB30:LOCATE10,9:PRINT"GAME OVER":PAUSE250:GOTO100
```

★ベーマガは、大きくなった……。とても良いことだと思う。(福島県白河市・**小林敬央13才**)……【**Dr.D**：どうじゃ、リストも見やすくなったじゃろ。**影**：来年にはもっと大きくなるだろう。**編**：いや、これ以上は…。**影**：内容がだよ、編君！**編**：生はど。】



FM-7/77シリーズ（F-BASIC V3.0)用

氷を使って卵を運ぶパズルゲーム

天馬(ペガサス)のたまご

鈴木　勝博

内容

全15部屋のたまごを穴に運ぶパズルゲームです。

遊びかた

④⑥キーで左右移動，スペース・キーでシャボンをだします。たまごと氷ブロックは押せます。シャボンは②のキーで下に押せます。

ちょっとややこしいですが，**第1図**にルールをのせておきますので，そちらを見てください。なお，Ⓖキーでギブアップです。

プログラム

はっきり言って，ぐちゃぐちゃです。あまり参考にしないほうがいいでしょう。面データは圧縮してあるので，変えるのは困難です。

追伸

(芸術面担当のA．Sより)

2面のA．Sは，僕です。1面のH.Sは誰でしょう!?　この面は僕が君のために作者の許可を得て創ったんだぞ！

(作者より)

A.S君の作った1，2面はむずかしいので，タイトル画面でⓈキーを押せば3面からできます。

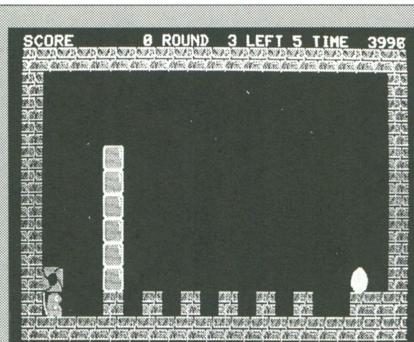


……主人公	④⑥キーで左右に動く
……壁	絶対に動かない
……氷ブロック	押すと何かにぶつかるか，落ちるまですべる。 すぐとなりに何かあると割れる
……穴	主人公が入るとOUT。卵をここに入れる。 他のものを入れると消える
……たまご	原則として押せば先になにもないときは一つ進む。 高いところから落とすと割れる
……シャボン	いろんなものを上に上げる。 1画面に6個でると古いものが割れる

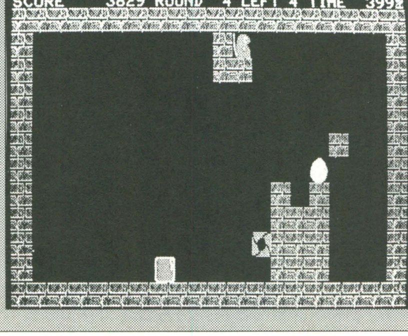
《第1図》キャラクター紹介



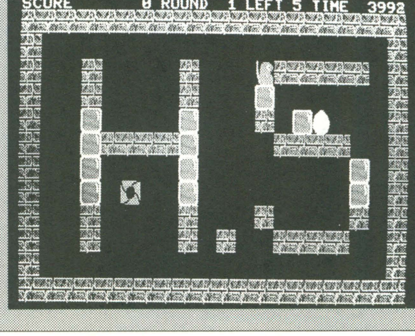
◀《写真1》タイトル画面です。なんか，さみしい感じだなあ



◀《写真2》なぜか，3面から。そのわけは…。説明を見ればわかりますね

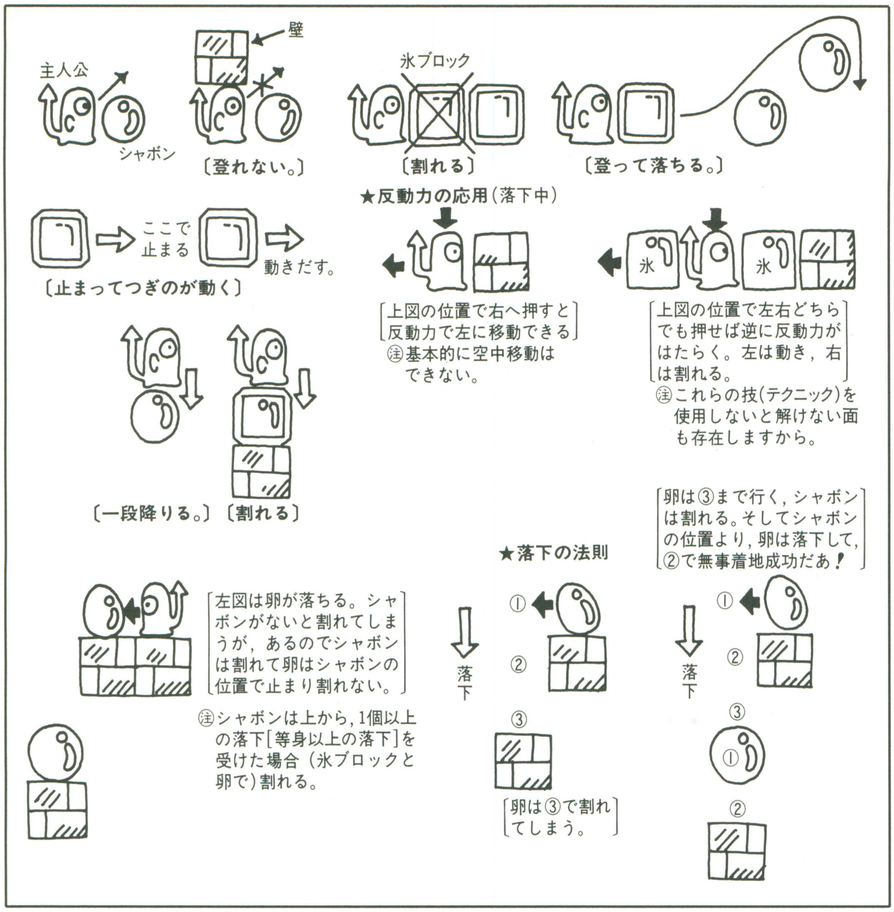


◀《写真3》パズルゲームって，このごろ多いから，頭がこんがらがってきそー



◀《写真4》これが1面。でも，すんごく，むずいんだョ

★あの～「やくざいし」ってやくざ(極道)の医師のことですよねー。(奈良県宇陀郡・**新コペーション15才**)……【**つぐ美**:この前，変なキズのある石につまずいてねぇ。**影**:そりゃあ「やくざ石」だな!。**つぐ美&影**:あーらあーらニコニコ，プン。】



《第2図》基本ルール

CHECKER FLAG

Dr.D：パズルゲームの採用の基準は何だったかね。
編：え…っと。シンプルで奥深いことだったと思います。
影：新しいアイデア！これは重要だよ。
つぐ美：操作性も大事だと思います。
Dr.D：それと「ベーマガらしい，プログラム」にも気を配ってほしいな。このゲームはシャボン玉など，新しい要素も加えられているが，いかんせん，プログラムは雑さが気になるな。もう少し整理してみたまえ。
影：鈴木君，次回はプログラムのほうも「シンプルで奥深く」いこうぜ！



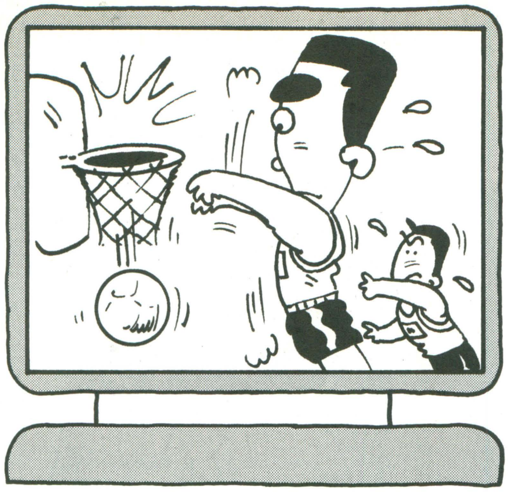
天馬のたまごのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80,25:SCREEN 7,7:CONSOLE 0,25,0,0:GOTO 1190
20 ' round data open
30 FOR II=0 TO 1:PLAY M$(II,0),M$(II,1),M$(II,2):FOR I=II*9+1 TO II*9+9
40 FOR J=0 TO 1:D=VAL("&H"+MID$(MD$(0,RD)+MD$(1,RD),I*4+J*2-3,2)):FOR K=1 TO 5
50 MP(I,J*5+K)=D MOD 3:D=INT(D/3):NEXT K,J,I,II:D=1:GOSUB 70:X=A:Y=B
60 GOSUB 70:EX=A:EY=B:MP(A,B)=3:GOSUB 70:HX=A:HY=B:MP(A,B)=4:TI=4000:Z=0:GOTO80
70 A=ASC(MID$(MD$(2,RD),D,1))-64:B=ASC(MID$(MD$(2,RD),D+1,1))-64:D=D+2:RETURN
80 ' round make
90 CLS:W4=0:RD=RD+1:M=1:GOSUB 1060:BU=0:FOR XX=0 TO 19:FOR YY=0 TO 11
100 ON MP(XX,YY) GOSUB 1490,1470,1530,1480:NEXT YY,XX:GOSUB 1420:K$=INKEY$
110 ' main
120 K$=INKEY$:TI=TI-1:GOSUB 1070:W3=0:IF K$="G" OR K$="g" THEN 1010
130 VX=(K$="4")-(K$="6"):VY=(K$="2"):IF K$=" " THEN 850
140 IF W4 THEN X5=X2:Y5=Y2:XX=X:YY=Y:GOSUB 200:W4=0
150 W1=MP(X,Y+1):IF W1=0 OR W1=4 THEN W2=1 ELSE W2=0
160 IF VX AND VX<>M THEN M=VX:GOSUB 1420:GOTO 180
170 X2=X:Y2=Y:IF VX THEN W4=1:GOTO 290 ELSE IF VY THEN W4=1:GOTO 900
180 W1=MP(X,Y+1):IF W1>0 AND W1<>4 THEN 120
190 IF W1=0 THEN GOSUB 1580:Y=Y+1:GOSUB 1420:GOTO 120 ELSE 1000
200 IF X5=X AND Y5=Y THEN RETURN ELSE W1=MP(X5,Y5-1):XX=X5:YY=Y5-1
210 Y5=Y5-1:ON W1+1 GOSUB 220,520,220,740,220,220:GOSUB 200:RETURN
220 X5=X:Y5=Y:RETURN
230 IF W2=0 OR W3 THEN GOSUB 1580:X=X+VX:GOSUB 1420:GOTO 180 ELSE 180
240 XX=X+VX:YY=Y:W1=MP(XX+VX,Y):X3=XX:Y3=YY
250 IF W1=4 XOR W1 THEN GOSUB 830:MP(XX,Y)=0:XX=X3+1:GOTO 270
260 IF W1=4 THEN GOSUB 1590:MP(XX,YY)=0 ELSE GOSUB 600
270 X5=X3:Y5=Y3:GOSUB 200:IF W2=0 THEN 180
280 W3=1:M=-M:VX=-VX:GOSUB 1420
290 W1=MP(X+VX,Y):ON W1+1 GOTO 230,240,310,320,300,420
300 IF MP(X,Y+1) THEN 1000 ELSE 230
310 IF W2=0 OR W3 THEN 180 ELSE W3=1:M=-M:VX=-VX:GOSUB 1420:GOTO 290
320 W1=MP(X+VX*2,Y):XX=X+VX:YY=Y:IF W1=4 THEN GOSUB 1590:GOTO 1100
330 IF W1=5 THEN XX=X+VX:YY=Y:GOTO 390
340 IF W1 THEN 180 ELSE MP(XX,YY)=0:GOSUB 1590:XX=XX+VX
350 GOSUB 1530:W1=MP(XX,YY+1):IF W1=4 THEN GOSUB 1590:GOTO 1100
360 IF W1=0 THEN GOSUB 740:MP(XX,YY)=3 ELSE MP(XX,YY)=3
370 IF W3 THEN 180 ELSE IF W2 THEN W3=1:M=-M:VX=-VX;GOSUB 1420:GOTO 290
380 IF MP(X+VX,Y)=0 THEN GOSUB 1580:X=X+VX:GOSUB 1420:GOTO 180 ELSE 180
390 W1=MP(XX,YY-1):IF W1=4 THEN GOSUB 1590:GOTO 1100 ELSE IF W1 THEN 340
400 W1=MP(XX+VX,YY-1):IF W1=4 THEN GOSUB 1590:GOTO 1100 ELSE IF W1 THEN 340
410 MP(XX,YY)=0:GOSUB 1590:XX=XX+VX:YY=YY-1:GOSUB 1530:MP(XX,YY)=3:GOTO 370
420 IF W3=0 AND W2 THEN M=-M:VX=-VX:W2=0:GOSUB 1420:GOTO 290
430 W1=MP(X,Y-1):IF W1=4 THEN 1580 ELSE IF W1 THEN 120 ELSE W1=MP(X+VX,Y-1)
440 IF W1=0 THEN GOSUB 1580:X=X+VX:Y=Y-1:GOSUB 1420:GOTO 120
450 IF W1=4 THEN 1000 ELSE IF W1=2 OR W1=5 THEN 180 ELSE WW=MP(X+VX*2,Y-1)
460 IF WW=0 THEN IF W1=1 THEN XX=X+VX:YY=Y-1:GOSUB 600:GOTO 180
470 IF WW=0 THEN IF W1=3 THEN XX=X+VX:YY=Y-1:W1=0:GOTO 340
480 XX=X+VX:YY=Y-1:ON WW-3 GOTO 510,490:GOTO 180
490 WW=MP(X+VX*2,Y-2):ON WW GOTO 180,180,180,510,180
500 XX=X+VX:YY=Y-1:IF W1=1 THEN GOSUB 600:GOTO 180 ELSE W1=5:GOTO 390
510 IF W1=1 THEN 260 ELSE GOSUB 1580:GOTO 1100
520 Y1=YY
530 W1=MP(XX,YY+1):MP(XX,YY)=0:IF W1=4 THEN GOSUB 1590:RETURN
540 IF W1=3AND YY-Y1>1THEN YY=YY+1:RETURN 980 ELSE IF W1=5 AND YY-Y1>1 THEN570
550 IF W1<>0 OR(X=XX AND Y=YY+1)THEN MP(XX,YY)=1:RETURN ELSE GOSUB 1590:YY=YY+1
560 GOSUB1490:GOTO530
570 YY=YY+1:FOR I=0 TO BU-1:IF XX=BX(I) AND YY=BY(I) THEN J=I
580 NEXT:I=J:WHILE I<>BU-1:BX(I)=BX(I+1):BY(I)=BY(I+1):I=I+1:WEND:BU=BU-1
590 GOSUB 820:YY=YY-1:GOSUB 1590:YY=YY+1:GOSUB 1490:GOTO 520
600 W1=MP(XX+VX,YY):MP(XX,YY)=0:IF W1=4 THEN GOSUB 1590:RETURN
610 IF W1<>1 THEN IF W1=3 THEN MP(XX,YY)=1:RETURN ELSE 650
620 MP(XX,YY)=1:X5=X3:Y5=Y3:ZX=XX:ZY=YY:GOSUB 200
630 XX=ZX+VX:YY=ZY:W1=MP(XX+VX,YY):X3=XX:Y3=YY
640 ON W1+1 GOTO 600,620,670,600,600,680
650 IF W1<>0 THEN IF W1<5 THEN MP(XX,YY)=1:RETURN ELSE 680
660 GOSUB1590:XX=XX+VX:GOSUB1490:W1=MP(XX,YY+1):IF W1=0ORW1=4 THEN 520 ELSE 600
670 RETURN
680 W1=MP(XX,YY-1):ON W1+1 GOTO 690,690,720,690,730,720
690 W1=MP(XX+VX,YY-1):ON W1+1 GOTO 700,710,720,720,730,720
700 GOSUB 1590:XX=XX+VX:YY=YY-1:GOSUB 1490:GOTO 600
710 MP(XX,YY)=1:XX=XX+VX:YY=YY-1:MP(XX,YY)=0:W1=MP(XX+VX,VY):GOTO 640
720 MP(XX,YY)=1:RETURN
730 GOSUB 1590:RETURN
740 Y1=YY
750 W1=MP(XX,YY+1):MP(XX,YY)=0:IF W1=4 THEN GOSUB 1590:RETURN 1100
```

★だれか私にパソコンをいじる気力をわけてください。（千葉県佐原市・**宮崎好昭20才**）……【**影**：それはね。自分のパソコンに名前を付ければいーのさ。たとえばつぐ美とか。**つぐ美**：いや，影とかね。**影＆つぐ美**：うーんナイスなアイデアですねェ。】

★モモンガを飼っているって本当ですか？つぐ美さん。(埼玉県上尾市・**知美之助14才**)……【**つぐ美**：それが変なモモンガでね、毎晩ラーメンライスをあさりにくるの。今日もそろそろくる頃ね。**影**：モモンガァー、友達つれてきたよ。**編**：ムササビィ。】

```
760 IF XX=X AND YY+1=Y THEN MP(XX,YY)=3:RETURN
770 IF W1=5 AND YY-Y1>1 THEN 790 ELSE IF W1 AND YY-Y1>1 THEN RETURN 980
780 IF W1 THEN MP(XX,YY)=3:RETURN ELSE GOSUB 1590:YY=YY+1:GOSUB 1530:GOTO 750
790 YY=YY+1:FOR I=0 TO BU-1:IF XX=BX(I) AND YY=BY(I) THEN J=I
800 NEXT:I=J:WHILE I<>BU-1:BX(I)=BX(I+1):BY(I)=BY(I+1):I=I+1:WEND:BU=BU-1
810 GOSUB 820:YY=YY-1:GOSUB 1590:YY=YY+1:GOSUB 1530:GOTO 740
820 GOSUB 1590:GOSUB 1460:GOTO 840
830 GOSUB 1590:GOSUB 1510
840 GOSUB 1080:GOSUB 1590:MP(XX,YY)=0:RETURN
850 IF MP(X+M,Y) THEN 120 ELSE IF BU<5 THEN W1=0:GOTO880 ELSE XX=BX(0):YY=BY(0)
860 GOSUB 820:X1=XX:Y1=YY-1:W1=MP(X1,Y1)
870 FOR I=0 TO 3:BX(I)=BX(I+1):BY(I)=BY(I+1):NEXT:BU=4
880 XX=X+M:YY=Y:BX(BU)=XX:BY(BU)=Y:MP(XX,Y)=5:BU=BU+1:GOSUB 1450
890 XX=X1:YY=Y1:ON W1 GOSUB 520,670,740:GOTO 180
900 W1=MP(X,Y+1):IF W1=1 THEN XX=X:YY=Y+1:GOSUB830:GOTO 180
910 IF W1<>5 THEN 180 ELSE XX=X:YY=Y+1:FOR I=0 TO BU-1
920 IF BX(I)=XX AND BY(I)=YY THEN B=I:NEXT ELSE NEXT
930 W1=MP(XX,YY+1):IF W1=0 THEN BY(B)=BY(B)+1:GOSUB 1590:YY=YY+1 ELSE 950
940 GOSUB 1450:MP(XX,YY-1)=0:MP(XX,YY)=5:GOTO 180
950 IF W1=4 THEN BU=BU-1:I=0:WHILE BU>B+I:BX(I)=BX(I+1):BY(I)=BY(I+1) ELSE 120
960 I=I+1:WEND:GOSUB 1590:MP(XX,YY)=0:GOTO 180
970 ' game end
980 GOSUB 1590:GOSUB 1550:AA$="MISS!!":GOTO 1020
990 AA$="TIME UP":GOTO 1020
1000 GOSUB 1580:AA$="YOU DIED":GOTO 1020
1010 AA$="GIVE UP":GOTO 1020
1020 SYMBOL(200,90),AA$,4,4,2:LE=LE-1:RD=RD-1:IF LE THEN 20 ELSE CLS
1030 PLAY M$(0,3),M$(1,3):SYMBOL(190,90),"GAME OVER",4,4,2:FOR I=0 TO 10000
1040 NEXT:WIDTH 80:GOTO 1370
1050 ' score,time etc.
1060 LOCATE 0,0:PRINT USING "SCORE ####### ROUND ## LEFT # ";SC;RD;LE
1070 LOCATE 30,0:PRINT USING "TIME #####";TI:IF TI OR Z>0 THEN RETURN ELSE 990
1080 FOR I=0 TO 50:NEXT:RETURN
1090 ' round clear
1100 SYMBOL(160,90),"ROUND"+STR$(RD)+" CLEAR",3,4,1
1110 Z=1000:FOR I=0 TO 3:GOSUB 1130:Z=Z/10:NEXT
1120 IF RD<15 THEN 20 ELSE 1150
1130 WHILE TI>=Z:TI=TI-Z:SC=SC+Z:BEEP 1:GOSUB 1060:BEEP 0:WEND:RETURN
1140 'ending
1150 FOR I=0 TO 6:READ MD$(0,I):MD$(1,I)="":FOR J=1 TO LEN (MD$(0,I))
1160 MD$(1,I)=MD$(1,I)+CHR$(191-ASC(MID$(MD$(0,I),J,1))):NEXT J,I:WIDTH 80
1170 FOR I=0 TO 6:LOCATE 20,24:PRINT MD$(1,I):FOR J=0 TO 3:FOR K=0 TO 5000
1180 NEXT:PRINT:NEXT J,I:FOR I=0 TO 20:FOR J=0 TO 5000:NEXT:PRINT:NEXT:CLS:END
1190 ' first set up
1200 CLEAR:CLS:DEFINT A-S,U-Z:DIM MR(95),ML(95),BU(31),BB(31),WA(95)
1210 DIM IC1(31),IC2(31),IB1(31),IB2(31),HO(31),EG1(31),EG2(2),EB1(1),EB2(5)
1220 DIM BX(4),BY(4),MP(19,11),MD$(2,14)
1230 A=95:B=31:DEFFNA=VAL("&h"+A$)+(VAL("&h"+A$)>&H7FFF)*65536!
1240 FOR I=0 TO A:READ A$: MR(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO B:READ A$: HO(I)=FNA:NEXT
1250 FOR I=0 TO B:READ A$: BU(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO B:READ A$: BB(I)=FNA:NEXT
1260 FOR I=0 TO A:READ A$: WA(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO B:READ A$:IC1(I)=FNA:NEXT
1270 FOR I=0 TO B:READ A$:IB1(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO B:READ A$:IB2(I)=FNA:NEXT
1280 FOR I=0 TO B:READ A$:EG1(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 2:READ A$:EG2(I)=FNA:NEXT
1290 FOR I=0 TO 1:READ A$:EB1(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 5:READ A$:EB2(I)=FNA:NEXT
1300 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 1:READ M$(J,I):NEXT J,I
1310 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:GOSUB 1430:FOR X=0 TO 31
1320 GET@A(X,8)-(X,23),ML,G:PUT@A(63-X,8)-(63-X,23),ML,PSET:NEXT
1330 GET@A(32,8)-(63,23),ML,G:CLS:GOSUB 1490:PAINT(10,18),1,7
1340 GET@(0,8)-(31,23),IC2,G,1:CLS:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1350 FOR I=0 TO 9:MP(I,0)=2:MP(I,11)=2:MP(I+10,0)=2:MP(I+10,11)=2:MP(0,I+1)=2
1360 MP(19,I+1)=2:NEXT:FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 2:READ MD$(J,I):NEXT J,I
1370 ' title
1380 CLS:COLOR 7:LOCATE 26,9:PRINT"ﾍﾟｶﾞｻｽ":SYMBOL(180,120),"Hit any key.",3,2,2
1390 PRINT@(208,80),&H4537,1,&H474F,1,&H244E,1,&H243F,1,&H245E,1,&H2434
1400 I$=INPUT$(1):SC=0:LE=5:RD=-((I$="s")OR(I$="S"))*2:CLS:WIDTH40:GOTO 20
1410 ' character put
1420 IF M=-1 THEN 1440
1430 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),MR,PSET:RETURN
1440 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),ML,PSET:RETURN:'----------MY
1450 PUT@(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),BU,PSET,5:RETURN:'-----BU
1460 PUT@(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),BB,PSET,5:RETURN:'-----BB
1470 PUT@A(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),WA,PSET:RETURN:'------WA
1480 PUT@(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),HO,PSET,4:RETURN:'-----HO
1490 PUT@(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),IC1,PSET,7
1500 PUT@(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),IC2,PSET,1:RETURN:'----IC
1510 PUT@(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),IB1,PSET,7
1520 PUT@(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),IB2,PSET,1:RETURN:'----IB
1530 PUT@(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),EG1,PSET,7
1540 PUT@(XX*32+19,YY*16+12)-(XX*32+26,YY*16+16),EG2,PSET,6:RETURN:'EG
1550 PUT@(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),EG1,PSET,7
1560 PUT@(XX*32+16,YY*16+10)-(XX*32+22,YY*16+13),EB1,PSET,6
1570 PUT@(XX*32+2,YY*16+15)-(XX*32+28,YY*16+17),EB2,PSET,0:RETURN:'-EB
1580 LINE(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),PRESET,,BF:RETURN:'-----ERASE
1590 LINE(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),PRESET,,BF:RETURN:'-ERASE
1600 'character data
1610 DATA ,,,,,,,700,,C80,,700,,,,,,7800,1,F800,,F800,,7800,,,,,,,,,,,6000,
1620 DATA 2000,,2000,700,2000,C80,2000,700,2000,,2000,,3000,,1000,,1800,,C00,
1630 DATA 600,,700,,300,,,,3000,,7807,FF00,303F,FFE0,307F,FFF8,307F,FC7C,30FF
1640 DATA FFFC,38FF,FFF0,3DFF,FF80,3DFF,87C0,1FFE,3FF0,1FFF,3FF8,FFF,87FC,7FF
1650 DATA FFFC,7FF,FFFC,3FF,FFFC,FF,DFFC:'---------------------------------MR
1660 DATA 3FFF,FF80,3FFF,F83F,1FFF,C3FF,DFFF,DFFF,CFF8,7FF,E7C0,3FF,F180,1FF
1670 DATA FC00,1FF,FF80,3F,FF80,18F,FFC0,3E7,FFE0,1FF3,FFFB,FFFB,FFC3,FFF8,FC1F
1680 DATA FFFC,1FF,FFFC:'---------------------------------------------------HO
1690 DATA 3F,FC00,3F1,27C0,F44,70,1A90,8018,3540,C,6A12,6,D540,3,EA12,33,D540
1700 DATA 3,EA12,33,7540,66,3A90,81CC,1D44,718,FA9,1070,3F4,47C0,3F,FC00:'---BU
1710 DATA 32,400,200,3C0,800,F0,1000,58,0,4C,4000,86,C000,83,E000,10B,9000,20B
1720 DATA EC00,C13,77F0,7006,3A8F,800C,1D21,18,E88,4070,3E2,7C0,3F,FC00:'----BB
1730 DATA FFDF,F1FF,,1B00,,A00,,A00,,A00,,1B00,FFFF,D1FF,,,FF1F,E3FF,1B0,,A0,
1740 DATA A0,,80,,30,,FF1F,FFFF,,,FFDF,F1FF,FEDF,E07F,F9CF,F19F,F6E0,F1E7,EF1E
1750 DATA FBFF,DE1F,1BFF,FFFF,D1FF,,,FF1F,E3FF,FFB1,F817,7A1,EEC0,F3A7,F5FB
1760 DATA F89F,73FF,F63E,F3FF,FF1F,FFFF,,,20,,20,,30,,1F,,E1,,1E0,C000,,2000,
1770 DATA 3000,,1C00,E,7E0,F81E,3F,C18,,760,,180,,E0,,30,:'------------------WA
1780 DATA 3FFF,FFFC,F000,F,C000,C3,C000,63,C000,33,C000,33,C000,33,C000,33,C000
1790 DATA 3,C000,3,C000,3,C000,3,C000,3,C000,3,F000,F,3FFF,FFFC:'------------IC
1800 DATA 3FDF,3BFC,F000,F,C000,,,3,C000,3,C000,3,,3,8000,,C000,1,C000,3,,3
1810 DATA 8000,3,C000,,C000,3,F000,F,3DD4,B3DC,,,FDE,7BF0,3FDE,79F0,1FDC,FDC4
1820 DATA 21DD,FC1C,3ECD,F9FC,3F2C,7BEC,1FE8,63EC,7C5,8FF0,37B5,B1C4,3776,BE1C
1830 DATA 44,38CC,3731,77C0,3A0B,1C,DD9,4BE0,,:'----------------------------IB
1840 DATA 3,E000,1F,F800,FF,FE00,3FF,FF80,7FF,FFC0,FFF,FFE0,1FFF,FFF0,1FFF,FFF8
1850 DATA 3FFF,FFF8,3FFF,FFF8,3FFF,FFF0,3FFF,FFF0,1FFF,FFE0,7FF,FFC0,3FF,FF80
1860 DATA 7F,FC00,E01C,E07,300,E038,3830,C427,605,5B19,9622,C1,E001:'-----EG-EB
1870 'music data
1880 DATA "T140V9O4L8F4A+AV9B-O5EV13F2FEFE","C2O5C04BO5CO4BB-8V9B-8V13"
1890 DATA "T140V9O3L8FAFFV10FFF2FCFV11C","F4R8FFEFECV9C"
1900 DATA "T140V9O6L4CEFV8A-2ED+","E+G+B-O7M4000S0L16C+CC+CC4V12"
1910 DATA "T120L8O4V14R4G2AFEGFC8R6L4V13CV12CV11CV10C2"
1920 DATA "T120L8O2V12R4ER8ER8AAGEDR8R6L4V12AV11AV10AV9A2"
1930 'round data
1940 DATA 00000000844CA200A200A200A200844C0000
1950 DATA 003600003F12A836C336A836A83606160000,LBODEG
1960 DATA 060000006C431202060206021202 6C430000
1970 DATA 003600004818A83FA83FA83F064112140000,AAFEQG
1980 DATA 0000000000006CCA000000A2000000A20000
1990 DATA 00A2000000A2000000A20000000000A200A2,AJQIAI
2000 DATA 000000000000000000000000005100000000
2010 DATA 08000600000000F000EA00F0A20000000000,KAOFLI
2020 DATA 4836363648D8000000DF003C00DF00A800DF
2030 DATA 003C00DF000000D800360036003600 3F0036,CBBHNH
2040 DATA 00000000004E0772060007000600 07000000
2050 DATA 00F200000000000000000000600000000000,JEDFOF
2060 DATA 360036003F183F003F0000A200A200A200BC
2070 DATA 00A4A2A2A2B4C6A2A2A2A212A400A81200A4,QAIIRI
2080 DATA 0002000200000000000000A2000000000000
2090 DATA 00000000A2000000000000002000000000000,OJIJIC
2100 DATA 12A200006CA41200A20000000000000000000
2110 DATA 00A200A2000000A20000BD00A20000000000,CCKIDD
2120 DATA 06000675120012003600140800000000600
2130 DATA 074A000007EC0600EDBD001ACB0008001AF0,BAJELG
2140 DATA 0000A251A20200020600000006000600006A2
2150 DATA 3CA206BDD80800A200000000000000060006,JICDGA
2160 DATA 00D857DD480002A400A40002003800080012
2170 DATA 070006A206003CA23CA23C003C0036513600,BABHDG
2180 DATA 0006000600750006000600750006A206A275
2190 DATA 000600060075060006000075000600060 0A2,AJCGNA
2200 DATA 000000003600000000000000000012D8000006
2210 DATA 0006000000000000000000EA060078793600,CJCCRJ
2220 DATA 0002000251A40000F2BC00510612061200 12
2230 DATA 000000060006000000000000000012121212,CDGAKA
2240 ' meseag data
2250 DATA "ﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉ|PQXM^KJS^KVPQ ﾞ":'11CHRﾒﾊ [SHIFT]+[¥]
2260 DATA "LVMVJLﾉW^IZﾉK^TZQﾉKWZﾉzXXﾉPYﾉoZX^LJL"
2270 DATA "ﾉﾉﾉﾉKPﾉKWZﾉIVSS^XZﾉﾄﾞ､oZMLZJL､ｪ"
2280 DATA "ﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉ~Q[ﾉﾄﾞOZPOSZﾉH^LﾉL^IZ[ｪ"
2290 DATA "ﾉﾉﾉﾉﾉﾉ}JKﾉWZﾉW^IZﾉ^ﾉYZHﾉOZPOSZ"
2300 DATA "ﾉﾉﾉﾉﾉﾉHWPﾉTQPHﾉKPﾉL^IZﾉ]FﾉWVRｪ"
2310 DATA "ﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉKPﾉ]Zﾉ¥PQKVQJZ[ﾉQZGKｪ"
```



FM77AVシリーズ（F-BASIC V3.3/V3.4）用

FM 77 AV

2人用カニさんのバスケット

移植版 BASKET BALL

バスケットボール

M-Utsutsu

内容

移植でーす。2人用のBASKET BALLだよ。ジョイスティック2本用意してね。

遊びかた

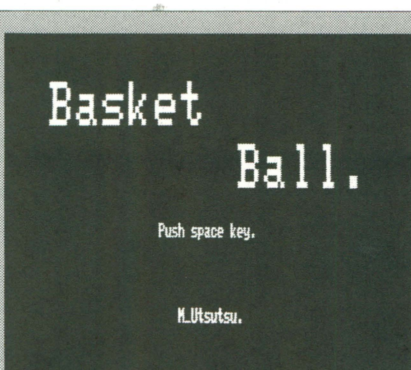
1プレイヤーは，ジョイスティック1で赤カニさんを，2プレイヤーは，ジョイスティック2で，緑カニさんを，操作します。

赤カニさんは，右のゴールに，緑カニさんは左のゴールにシュート！タイムくんが，右はしに行くまでに，多く点を取ったほうが勝ちです。

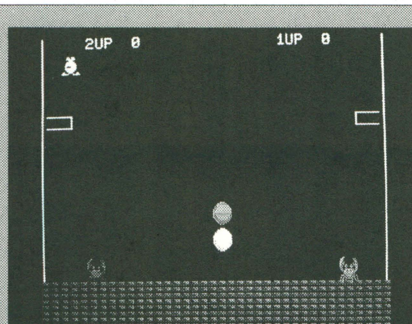
操作方法ですが，ジョイスティックの左右で，左右に動き，上でジャンプです。

ボールにさわると，ボールは，上下に動かなくなります。このとき，トリガAボタンとジョイスティックの左右で，方向と角度を調節，うまくねらってシュート。下にいるとき，トリガBでドリブルです。

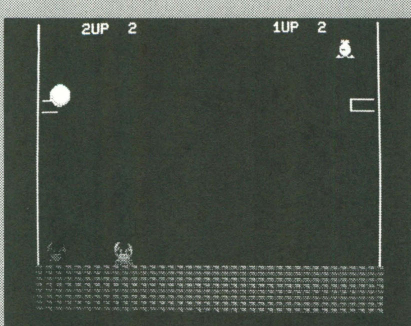
ボールは，左右の壁に当たると，はねかえってきます。また，ゴールのリングに当たりはね返ってくることもあります。



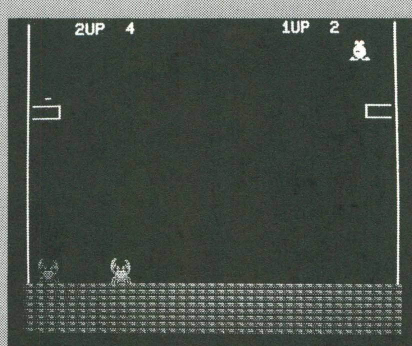
▲《写真1》タイトル画面，スペース・キーでスタートします



▲《写真2》ジョイスティックでしか動きませんよー，ということは二つないとだめなわけ。



▲《写真3》きまった，シュート！この得点は大きいぞ！



▲《写真4》画面上の時計マークは時間を表す。うーん時間切れ間近

3点シュートやファールは，ありませんが，楽しめますよ。

プログラム

キャラクター表示に，マシン語を使ってますが，サブ・システムを乗っ取るということはしてません。キャラクターは単色ですが，別にMSXのスプライトのまねをしたのでは，ありません。キャラデータを減らすためです（めんどうくさいからでは，ないよ）。

あと，8色2画面使ってます（なんと，ぜーたくな！）。RPGや，AVGなんかで使うと，GOODですね。くわしくは，リスト中のSCREEN文をみて，調べてみてね。

さいごに

だぁ～れか，ラベル演算のできるアセンブラ作って！

●参考にしたもの

MSXプログラム大全集2，154ページ
ミトッチさん作「BASKET BALL」

CHECKER FLAG

編：影さん。Dr.を知りませんか？
影：うん？　そういえば今朝はまだ見てない気がするなあ。
編：困ったな。Dr.がいないと，C・Fが書けませんよ。
影：どれどれ，ああ，おなじみのゲームじゃないの。こうやってポンポンっそれシュート！ジャンプ！
編：ええ。ところでこのプログラム，核の部分はオリジナルとほぼ同じなんですから，おもいきって，オリジナルにはなかった。3点シュート制も，加えてみたら，良かったと思います。
Dr.D：やあ遅れてすまん。さて……。

★限られた文字数で究極のおもしろさを追求するOFに僕はわびさびの世界を見た。（栃木県下都賀郡・**遠藤貴之15才**）……【**影**：何かおもしろいことを言ってやろうと思ったが二日酔いでまったく頭がはたらかないよう。**つぐ美**：う，う，うし！**影**：しまうま。】

移植版BASKET BALLのプログラム・リスト

```
10 '*on F-Basic v3.3/v3.4
20 '*                    [ Basket Ball ]        M_Utsutsu 1990.3.
30 '* Initialize 1. *****
40 CLEAR,&H4FFF:SCREEN @0:WIDTH 80,25:IF PEEK(&H5000)<>&H1A THEN GOSUB 490
50 DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME)/4:CHR=&H5000:INTERVAL 2:ON INTERVAL GOSUB 420
60 DIM X(1),Y(1),E(1),P(1),CN(4):SCREEN ,,0,0:CLS:SCREEN ,,1,0:CLS:WIDTH 80,25
70 '* Title *****
80 SYMBOL( 120,60),"Basket",4,3,7:SYMBOL( 350,90),"Ball.",4,3,7
90 LOCATE 32,16:PRINT "Push space key.":LOCATE 35,21:PRINT "M_Utsutsu."
100 SCREEN ,,0,1:FOR I=&H510B TO &H510E:POKE I,0:NEXT
110 IF INKEY$<>" " THEN 110
120 '* Initialize 2. *****
130 WIDTH 40,25:FOR I=0 TO 4:CN(I)=I:NEXT
140 FOR J=0 TO 20:FOR I=0 TO 1:LOCATE I*37,J:PRINT"|":NEXT I,J
150 GOSUB 460:GOSUB 480
160 FOR J=166 TO 182 STEP 16:FOR I=0 TO 600 STEP 32
170 CALL CHR(CN(0),I,J):NEXT I,J:SCREEN ,,0,0
180 A=300:B=151:X(0)=80:Y(0)=B:X(1)=520:Y(1)=B:T=24:TY=8:CALL CHR(CN(2),T,TY):GO
TO 200
190 A=292+SGN(A-292)*174:B=151:C=0:D=0:X(0)=40:Y(0)=B:X(1)=520:Y(1)=B:E(0)=0:E(1
)=0
200 CALL CHR(CN(3),X(0),Y(0)):CALL CHR(CN(4),X(1),Y(1)):CALL CHR(CN(1),A,B)
210 PLAY ,,,"v12o7e3","v13o7c3","v12o6a3o7":FOR I=0 TO 2000:NEXT:INTERVAL ON
220 '* Main *****
230 FOR I=0 TO 1:S=STICK(I+1):X(I)=X(I)+((S=7)-(S=3))*16
240  IF X(I)<24 THEN X(I)=24
250  IF X(I)>560 THEN X(I)=560
260  IF S=1 AND E(I)=0 THEN E(I)=-10
270  IF E(I)THENY(I)=Y(I)+E(I):E(I)=E(I)+1-(E(I)=-1)+(E(I)=10)*11
280  IF ABS(X(I)-A)<24AND ABS(Y(I)-B)<12THEN B=B+D:D=-D:IF STRIG(I+1) THEN C=(X(
I)-A)/2:SOUND1,0:SOUND12,2:SOUND13,1:SOUND8,16
290  CALL CHR(CN(I+3),X(I),Y(I)):NEXT I
300 A=A+C:B=B+D:D=D+2:IF B=151 THEN D=-20
310 CALL CHR(CN(1),A,B):IF ABS(A-290)>268 THEN C=SGN(290-A)*ABS(C):SOUND1,1:SOUN
D12,8:SOUND 13,1:SOUND 8,16
320 IF ABS(X(0)-X(1))<24AND ABS(Y(0)-Y(1))<12 THEN I=SGN(X(0)-X(1))*16:X(0)=X(0)
+I:X(1)=X(1)-I:SOUND 5,5:SOUND 12,6:SOUND13,1:SOUND10,6
330 IF D<>6 THEN 230
340 '* Point *****
350 GOSUB 470
360 IF A>548 THEN P(0)=P(0)+2:GOTO 400
370 IF A<28 THEN P(1)=P(1)+2:GOTO 400
380 IF ABS(A-292)>230 THEN I=RND(1)*3:C=-SGN(C)*4+I-1:D=-4:SOUND 6,18:SOUND12,6:
SOUND13,1:SOUND9,16
390 GOTO 230
400 INTERVAL OFF:PLAY,,,"v12o5l8cegb4o4":GOSUB 480:GOSUB 470:FOR I=0TO 6000:NEXT
:GOTO 190
410 '* Timer *****
420 T=T+8:CALL CHR(CN(2),T,TY):IF T<560 THEN INTERVAL ON:RETURN
430 '* Game Set *****
440 PLAY ,,,"o5v15l4r2f2d2e1o4","o3r2v13c1&c1"
450 LOCATE 15,12:PRINT"Game Set!":FOR I=0 TO 10000:NEXT:RUN
460 '* Sub *****
470 LOCATE 1,6:PRINT"──┐":LOCATE 34,6:PRINT"┌──":LOCATE 1,7:PRINT"──┘":LOCATE 34
,7:PRINT"└──":RETURN
480 LOCATE 5,0:PRINT USING"2UP ##";P(1):LOCATE 26,0:PRINT USING"1UP ##";P(0):RET
URN
490 '* Data set sub. *****
500 CLS:PRINT "Now Setting.
510 L= 1080 :F= 10 :FOR J=&H5000 TO &H5246 STEP 16
520 C=0:FOR I=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
530 C=(C+A) MOD &HFF:POKE I+J,A:NEXT:READ A$
540 IF C<>VAL("&H"+A$) THEN  550 ELSE L=L+F:NEXT:RETURN
550 BEEP:PRINT "ERROR IN ";L:END
560 '    +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
570 DATA 1A,50,AE,68,A6,01,B7,51,0A,27,0B,7A,51,0A,81,05, CA
580 DATA 10,24,00,D2,20,3F,10,AE,66,AE,A4,BF,51,3C,C6,1F, 12
590 DATA 3A,BF,51,40,10,AE,64,AE,A4,BF,51,3E,C6,0F,3A,BF, 21
600 DATA 51,42,86,02,B7,51,44,17,00,AF,CE,FC,80,10,8E,51, 6C
610 DATA 39,C6,07,17,00,BC,10,8E,51,47,C6,20,17,00,B3,17, DA
620 DATA 00,A7,16,00,91,B6,51,0A,8E,51,0B,E6,86,27,2E,10, 1F
```

```
630 DATA 8E,51,0F,48,AE,A6,BF,51,30,C6,1F,3A,BF,51,34,10, 43
640 DATA 8E,51,17,AE,A6,BF,51,32,C6,0F,3A,BF,51,36,8D,69, DD
650 DATA C6,07,CE,FC,80,10,8E,51,2B,8D,77,8D,6C,B6,51,0A, 46
660 DATA 8E,51,0B,C6,01,E7,86,10,8E,51,1F,E6,A6,F7,51,44, 4B
670 DATA 48,10,AE,66,AE,A4,10,8E,51,0F,AF,A6,BF,51,3C,C6, 2A
680 DATA 1F,3A,BF,51,40,10,AE,64,AE,A4,10,8E,51,17,AF,A6, 7E
690 DATA BF,51,3E,C6,0F,3A,BF,51,42,8D,1E,C6,07,CE,FC,80, 78
700 DATA 10,8E,51,39,8D,2C,8E,51,23,B6,51,0A,48,10,AE,86, 85
710 DATA C6,20,8D,1E,8D,13,1C,AF,39,B6,FD,05,2B,FB,86,80, 20
720 DATA B7,FD,05,B6,FD,05,2A,FB,39,7F,FD,05,7D,FD,05,2A, 01
730 DATA FB,39,AE,A1,AF,C1,5A,26,F9,39,00,00,00,00,00,00, AA
740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,07, 07
750 DATA 07,02,04,51,C7,52,07,51,87,51,87,00,00,15,00,00, 46
760 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,02,00,00,1C,00,00,00,00, 1E
770 DATA 00,00,00,00,00,00,40,00,00,00,00,57,FF,57,FF,55, 44
780 DATA 7F,55,7F,55,55,55,55,00,00,00,00,57,FF,57,FF,55, AD
790 DATA 7F,55,7F,55,55,55,55,00,00,00,00,57,FF,57,FF,55, AD
800 DATA 7F,55,7F,55,55,55,55,00,00,00,00,57,FF,57,FF,55, AD
810 DATA FF,55,7F,55,55,55,57,07,80,00,00,3E,00,01,A0,7C, 10
820 DATA 00,00,68,F9,00,00,3C,F7,00,01,9A,FA,38,1C,FE,E8, 69
830 DATA 74,3A,2E,50,10,08,0E,2C,7F,FD,14,0B,FB,EF,68,01, 71
840 DATA FF,FF,40,01,7F,FD,40,1F,5F,F5,54,21,55,55,42,22, F7
850 DATA 15,54,22,44,20,02,11,00,0F,F0,00,00,FF,FF,00,03, 06
860 DATA FF,FF,E0,1B,FF,FF,F8,2F,FF,FF,FE,AF,FF,FF,FF,BF, 92
870 DATA FF,FF,FF,BF,FF,FF,FF,AF,FF,FF,FF,AF,FF,FF,FD,AB, C8
880 DATA FF,FF,FD,2A,FF,FF,EA,0A,AF,FE,A8,02,AA,AA,A0,00, 6C
890 DATA AA,AA,00,00,0A,A0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 00
900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3C,7C,00,00,55,56,00,00, 64
910 DATA 07,E0,00,00,3F,7C,00,00,FF,7F,00,01,7F,7F,80,01, A4
920 DATA 00,7F,80,01,7F,FF,80,00,AF,FD,00,00,2B,E8,00,14, D6
930 DATA 06,A0,28,5F,50,0A,FA,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 83
```

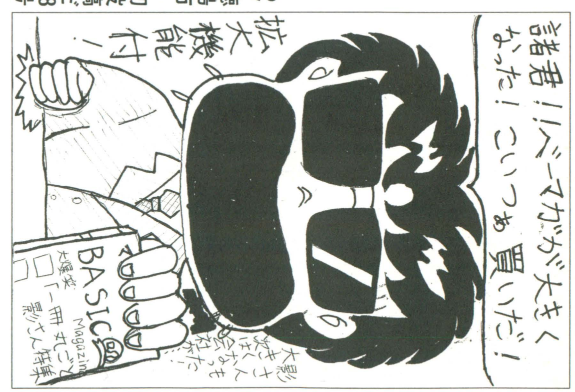
★ストライク!!（東京都調布市・今月は本命で載ろうと思ったけれどやっぱりペンネームの山さん17才）……【影：やはり本命は2－7でしょう。つぐ美：でも3枠も捨てがたいわ。編：素直に本名が本命になってるって言ってあげればいいのに、まったく。】

by 石川県加賀市・すがの

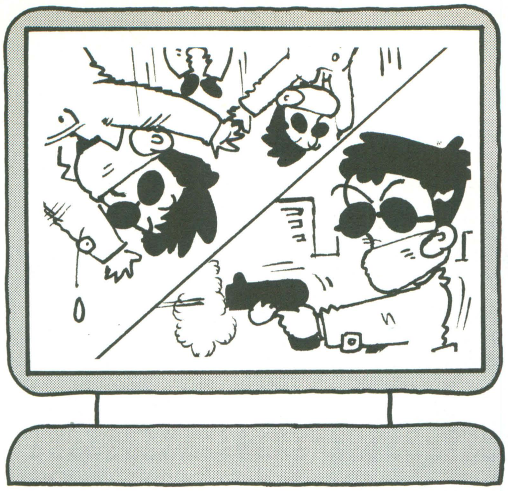


評…左はいったい……(影)

by 徳島市・初投稿だ28号



評…う〜ん、でかい(影)



FM TOWNS(F-BASIC 386V1.1 L20)用

シンプル・ゲームの2本立! さすがTOWNSかな?

Dr.D(ドクター・ディー)の野望(やぼう)&(アンド)ガンマン影(かげ)

木村　奉史

◉内容

単純なゲームが2本できます。

◉遊びかた

RUNすると最初に二つのゲーム名が表示されるので(1)をやりたいときは左を(2)のときは右をクリックしてください(マウスです)。

このプログラムは，システムCDの音楽とグラフィックを使用しています。

◉Dr.Dの野望の遊びかた

ただマウスを動かしてDr.Dをよければいいのです。ある程度進むとつぐ美ちゃんがでてきて終わりです。

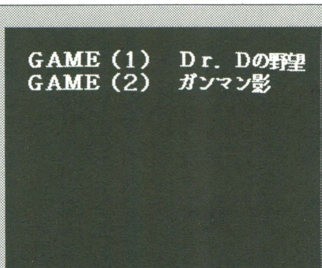
◉ガンマン影の遊びかた

Dr.Dを撃つとSCOREが増え，つぐ美ちゃんを撃つとMISSが増えます。MISS＝3でゲーム・オーバーです。

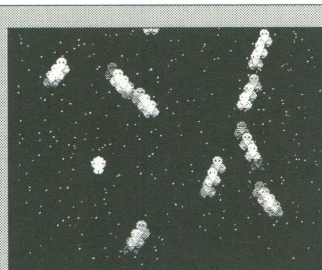
◉最後に

CDPLAYやLOAD@を使っているのでL10ではちょっときついと思います。CDPLAY・STOPを取ればできる!!

あーCDからグラフィックを取った私は悪い子でしょーか!?



▲《写真1》マウスボタンのの左でゲーム1，右でゲーム2になるぞ



▲《写真2》まずはゲーム1。マウスで影さんを操作して，Dr.Dをよけまくれ!



▲《写真3》ギョエー，ぶつかってしまった。あと19mだったのに……



▲《写真4》ようし!ゲーム2のほうでDr.を撃ちまくってやる



◀《写真5》つぐ美ちゃんに3回当てるとゲーム・オーバー。おのれDr.Dめえ

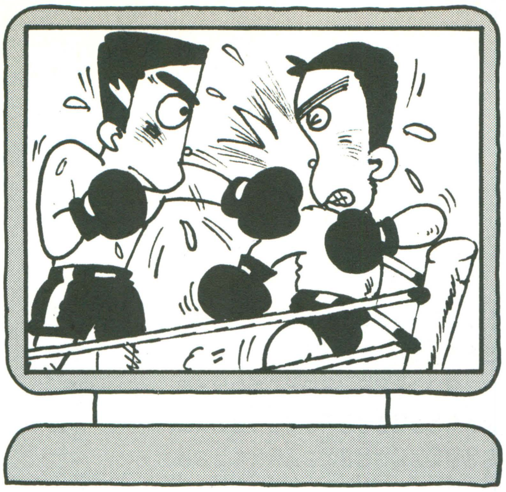
Dr.Dの野望&ガンマン影のプログラム・リスト

```
10 '
20 ' ******************************************************************
30 ' * Ｄｒ．Ｄの野望 ＆ ガンマン影          1990/By Tomofumi Kimura. *
40 ' ******************************************************************
50 SCREEN@ 1:MOUSE 0:RANDOMIZE TIME/3:DIM CHR%(256)
60 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 255
70 READ CHR!:IF CHR!=0 THEN CHR!=-32768
80 CHR%(J)=CHR!:NEXT J:DEF SPRITE 0,I*4,CHR%,1:NEXT I
90 '
100 CLS:SPRITE ON:SPRITE SCREEN(32,0):DSPX=5:DSPY=5
110 SYMBOL (30,30),"ＧＡＭＥ（１）  Ｄｒ．Ｄの野望",1,1,7,,,1
120 SYMBOL (30,50),"ＧＡＭＥ（２）  ガンマン影    ",1,1,7,,,1
130 IF MOUSE(2,0)=-1 THEN CLS:GM=1:GOTO 160
140 IF MOUSE(2,1)=-1 THEN CLS      :GOTO 580
150 GOTO 130
160 FOR I=0 TO 500:COL=INT(RND(1)*200)+50
170 PSET (INT(RND(1)*319)+1,INT(RND(1)*239)+1),[COL,COL,0]:NEXT I
180 FOR I=1 TO 9:DEF SPRITE 1,I,(I,200),4,1,1,0,0:DY(I)=1:NEXT I
190 MOUSE 1,0,0,0:MOUSE 4,0,100,240,200:MOUSE 3,0,40:MOUSE 3,1,80
200 ' ********** 影 サン MOVE
210 CD PLAY 2
220 DEF SPRITE 1,0,(MOUSE(0),MOUSE(1)),0,1,1,0,0:SPRITE 0,0,1:J=0
230 KYORI=KYORI+1:IF KYORI=350 THEN GOTO 470 ELSE GOSUB 270
240              IF KYORI=250 THEN DSPX=15:DSPY=15
250              IF KYORI=150 THEN DSPX=10:DSPY=10
260 GOTO 220
270 ' ********** Dr.D MOVE
280 FOR I=1 TO 9:SPRITE 6,I,DX(I),DY(I)
290 DDX(I)=DDX(I)+1:IF DDX(I)=10 THEN GOSUB 360:DDX(I)=0
300 IF SPRITE(I,7)>200 THEN GOSUB 390
310 IF SPRITE(I,6)>240 THEN DX(I)=-SP
```

★メガドライブの「ソーサリアン」のシナリオ10「邪神の砦」が解けません!「賢者の指輪」を持ってるのに,「ドラゴンスレイヤー」が見つからないんですよ。どんな条件を満たせばいいかを教えてください。(千葉県船橋市・島康太郎17才)……【影:必要十分条件。】

★そしてもう1人カゲさんというかっこいいような人がおりました。〈つづく〉(東京都武蔵村山市・**諸江健一17才**)……【**編**：そして影さんは、いつもそのナウイセンスでバッチリきめて、毎夜毎夜かわいがっているゴキブリとたわむれているのであった。】

```
320 IF SPRITE(I,6)<0   THEN DX(I)=+SP
330 X=SPRITE(0,6)+7:Y=SPRITE(0,7)+7
340 IF X>SPRITE(I,6) AND X<SPRITE(I,6)+15 AND
   Y>SPRITE(I,7) AND Y<SPRITE(I,7)+15 THEN COL=200:MOUSE 5:GOTO 410
350 NEXT I:RETURN
360 SP=INT(RND(1)*5)+1
370 ID=INT(RND(1)*2)+1:IF ID=1 THEN DX(I)=+DSPX ELSE DX(I)=-DSPX
380 RETURN
390 DEF SPRITE 1,I,(INT(RND(1)*239)+1,0),4,1,1,0,0:SPRITE 0,I,1
400 DY(I)=INT(RND(1)*10)+DSPY:RETURN
410 ' ********** GAME OVER
420 FOR I=0 TO 50 STEP 2:COL=COL-5:PLAY OFF:PLAY "@67CDEFG"
430 CIRCLE(X+32,Y),I,[COL,250,0]:NEXT I
440 SYMBOL (90,100),"G A M E   O V E R",1,1,2,,,8:NOKO=350-KYORI
450 IF GM=1 THEN K$=STR$(NOKO):SYMBOL (110,130),"残り距離 "+K$,1,1,6,,,8
460 CD STOP:RUN
470 ' ********** CLEAR
480 FOR I=1 TO 9:SPRITE 0,I,0:NEXT I
490 DEF SPRITE 1,10,(SPRITE(0,6),0),8,1,1,0,0:SPRITE 0,10,1
500 FOR I=SPRITE(10,7) TO SPRITE(0,7)-20
510 SPRITE 6,10,0,+1:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
520 FOR I=SPRITE(10,7) TO 239 STEP +1
530 SPRITE 6,10,0,+1:SPRITE 6,0,0,+1:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I
540 SYMBOL (40,100),"こんぐらっちゅれいしょぉん！！",1,1,6,,,8
550 SYMBOL (40,150),"        T H E   E N D        ",1,1,2,,,8
560 SYMBOL (40,200),"  1990/by Tomofumi Kimura.   ",1,1,7,,,8
570 CD PLAY 10:FOR I=0 TO 130000:NEXT I:CD STOP:RUN
580 ' ********** 影ｻﾝ OR ﾂｸﾞ美ﾁｬﾝ PRINT
590 SPRITE ON:SPRITE SCREEN (0,0):MOUSE 1,100,100,1:WAT=350
600 LOAD@ "Q:¥EARTH¥TIK10.TIF":CD PLAY 3
610 PR=INT(RND(1)*2)+1:IF PR=1 THEN CHR=4 ELSE CHR=8
620 DEF SPRITE 1,1,(INT(RND(1)*220)+10,INT(RND(1)*170)+10),CHR,1,1,0,0
630 SPRITE 0,1,1:FOR I=0 TO WAT
640 IF MOUSE(0)>SPRITE(1,6) AND MOUSE(0)<SPRITE(1,6)+15 AND SPRITE(1,0)=1
ND MOUSE(1)>SPRITE(1,7) AND MOUSE(1)<SPRITE(1,7)+15 AND MOUSE(2,0)=-1
HEN IF CHR=4 THEN GOSUB 660:GOSUB 690 ELSE GOSUB 680:GOSUB 690
650 NEXT I:GOTO 610
660 PLAY "V10@67o4L100CDEFGABAG.":SPRITE 0,1,0:DR=DR+10:WAT=WAT-5:RETURN
680 PLAY "V15@51o5L100CDEFGABAGFEDC.":SPRITE 0,1,0:TU=TU+1:RETURN
690 DR$=STR$(DR):TU$=STR$(TU):LINE (0,200)-(319,215),PSET,0,BF
700 SYMBOL ( 70,200),"SCORE "+DR$,1,1,7,,,1
710 SYMBOL (170,200)," MISS "+TU$,1,1,2,,,1
720 IF TU=3 THEN GOTO 440 ELSE RETURN
730 ' **********  影さん
740 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H56B5, &H56B5
750 DATA &H56B5, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
760 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H56B5, &H56B5, &H4A52, &H4A52
770 DATA &H4A52, &H56B5, &H56B5, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
780 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H4A52, &H4A52, &H4A52, &H4631, &H4631
790 DATA &H4631, &H4A52, &H4A52, &H4A52, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
800 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H4A52, &H4631, &H4631, &H4631, &H4631
810 DATA &H4631, &H4631, &H4631, &H4A52, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
820 DATA &H0000, &H5BF6, &H57D5, &H4A52, &H4631, &H4631, &H4631, &H4631
830 DATA &H4631, &H4631, &H4631, &H4A52, &H57D5, &H5BF6, &H0000, &H0000
840 DATA &H0000, &H57D5, &H53B4, &H39CE, &H4631, &H4631, &H4631, &H4631
850 DATA &H4631, &H4631, &H4631, &H39CE, &H53B4, &H57D5, &H0000, &H0000
860 DATA &H0000, &H5000, &H5C00, &H0000, &H39CE, &H39CE, &H39CE, &H39CE
870 DATA &H39CE, &H39CE, &H39CE, &H0000, &H5C00, &H5000, &H0000, &H0000
880 DATA &H0000, &H5000, &H5C00, &H6400, &H6400, &H53B4, &H5BF6, &H5BF6
890 DATA &H5BF6, &H53B4, &H6400, &H6400, &H5C00, &H5000, &H0000, &H0000
900 DATA &H0000, &H5000, &H5C00, &H6400, &H6400, &H5C00, &H5C00, &H5C00
910 DATA &H5C00, &H5C00, &H6400, &H6400, &H5C00, &H5000, &H0000, &H0000
920 DATA &H0000, &H0000, &H5000, &H5C00, &H6400, &H6400, &H6400, &H6400
930 DATA &H6400, &H6400, &H6400, &H5C00, &H5000, &H0000, &H0000, &H0000
940 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H5000, &H5C00, &H5C00, &H5C00, &H5C00
950 DATA &H5C00, &H5C00, &H5C00, &H5000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
960 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H5014, &H5014, &H5014, &H5014
970 DATA &H5014, &H5014, &H5014, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
980 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H4812, &H5014, &H5014, &H5014, &H4812
990 DATA &H5014, &H5014, &H5014, &H4812, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1000 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H4812, &H4812, &H4812, &H4812, &H0000
1010 DATA &H4812, &H4812, &H4812, &H4812, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1020 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H6B5A, &H5AD6, &H5294, &H0000
1030 DATA &H5294, &H5AD6, &H6B5A, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1040 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H5AD6, &H5294, &H0000
1050 DATA &H5294, &H5AD6, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1060 ' **********  D r . D
1070 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H57D5, &H5BF6, &H5BF6
1080 DATA &H5BF6, &H57D5, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1090 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H5BF6, &H57D5, &H57D5, &H57D5
1100 DATA &H57D5, &H57D5, &H5BF6, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1110 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H5BF6, &H6B5A, &H6B5A, &H53B4, &H53B4
1120 DATA &H53B4, &H6B5A, &H6B5A, &H5BF6, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1130 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H5BF6, &H57D5, &H14A5, &H53B4, &H53B4
1140 DATA &H53B4, &H14A5, &H53B4, &H5BF6, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1150 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H57D5, &H53B4, &H14A5, &H4B72, &H56B5
1160 DATA &H4B72, &H14A5, &H53B4, &H57D5, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1170 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H57D5, &H7C1F, &H7C1F, &H7C1F, &H4330
1180 DATA &H7C1F, &H7C1F, &H7C1F, &H57D5, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1190 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H6318, &H6318, &H6318, &H6318
1200 DATA &H6318, &H6318, &H6318, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1210 DATA &H0000, &H0000, &H56B5, &H4E73, &H6739, &H6739, &H6739, &H6739
1220 DATA &H6739, &H6739, &H6739, &H4E73, &H56B5, &H0000, &H0000, &H0000
1230 DATA &H0000, &H56B5, &H5294, &H4E73, &H4210, &H6B5A, &H6739, &H6739
1240 DATA &H6739, &H6B5A, &H4210, &H4E73, &H5294, &H56B5, &H0000, &H0000
1250 DATA &H0000, &H56B5, &H5294, &H4E73, &H4210, &H739C, &H6B5A, &H6B5A
1260 DATA &H6B5A, &H739C, &H4210, &H4E73, &H5294, &H56B5, &H0000, &H0000
1270 DATA &H56B5, &H5294, &H4E73, &H4E73, &H4210, &H4210, &H739C, &H739C
1280 DATA &H739C, &H4210, &H4210, &H4E73, &H4E73, &H5294, &H56B5, &H0000
1290 DATA &H56B5, &H5294, &H5BF6, &H5BF6, &H5BF6, &H4210, &H4210, &H7FFF
1300 DATA &H4210, &H4210, &H5BF6, &H5BF6, &H5BF6, &H5294, &H56B5, &H0000
1310 DATA &H0000, &H57D5, &H57D5, &H53B4, &H53B4, &H4210, &H4210, &H4210
1320 DATA &H4210, &H4210, &H53B4, &H53B4, &H57D5, &H57D5, &H0000, &H0000
1330 DATA &H0000, &H53B4, &H53B4, &H0340, &H4210, &H4210, &H4210, &H4210
1340 DATA &H4210, &H4210, &H4210, &H0340, &H53B4, &H53B4, &H0000, &H0000
1350 DATA &H0000, &H0000, &H0380, &H0340, &H0340, &H0320, &H0000, &H0000
1360 DATA &H0000, &H0320, &H0340, &H0340, &H0380, &H0000, &H0000, &H0000
1370 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0380, &H0380, &H0380, &HC000, &H0000
1380 DATA &H0000, &H0380, &H0380, &H0380, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1390 ' **********  つぐ美ちゃん
1400 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H39CE, &H3DEF, &H0000, &H0000
1410 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1420 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H3DEF, &H4210, &H4631
1430 DATA &H4631, &H3DEF, &H39CE, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1440 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H3DEF, &H4210, &H4210, &H7FE0, &H7FE0
1450 DATA &H7FE0, &H7FE0, &H4210, &H39CE, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1460 DATA &H0000, &H0000, &H39CE, &H0000, &H3DEF, &H6300, &H4631, &H4631
1470 DATA &H4631, &H4631, &H6300, &H39CE, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1480 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H3DEF, &H5BF6, &H14A5, &H5BF6
1490 DATA &H5BF6, &H14A5, &H5BF6, &H39CE, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1500 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H5BF6, &H14A5, &H5BF6
1510 DATA &H5BF6, &H14A5, &H5BF6, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1520 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H5BF6, &H5BF6, &H5BF6
1530 DATA &H5BF6, &H5BF6, &H5BF6, &H39CE, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1540 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H39CE, &H3DEF, &H5BF6, &H03E0
1550 DATA &H03E0, &H5BF6, &H3DEF, &H39CE, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1560 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H6739, &H6F7B, &H6F7B
1570 DATA &H6F7B, &H6F7B, &H6F7B, &H6739, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1580 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H6318, &H6739, &H6B5A, &H6B5A
1590 DATA &H6B5A, &H6B5A, &H6B5A, &H6739, &H6318, &H0000, &H0000, &H0000
1600 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H6318, &H6739, &H6739, &H6B5A
1610 DATA &H6B5A, &H6B5A, &H6B5A, &H6739, &H6318, &H0000, &H0000, &H0000
1620 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H5BF6, &H6318, &H6318, &H6318, &H6B5A
1630 DATA &H6B5A, &H6B5A, &H6739, &H6318, &H5EF7, &H5BF6, &H0000, &H0000
1640 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H5BF6, &H5BF6, &H0000, &H5EF7, &H6B5A
1650 DATA &H6B5A, &H6739, &H5EF7, &H5AD6, &H5BF6, &H5BF6, &H0000, &H0000
1660 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H5AD6, &H5EF7, &H6B5A
1670 DATA &H6B5A, &H6739, &H5EF7, &H5AD6, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1680 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H5AD6, &H5AD6, &H5EF7
1690 DATA &H5EF7, &H5EF7, &H5EF7, &H5EF7, &H5AD6, &H0000, &H0000, &H0000
1700 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H5AD6, &H5AD6, &H03E0, &H03E0, &H5AD6
1710 DATA &H5AD6, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H5AD6, &H5AD6, &H0000, &H0000
```



MSX/MSX2/MSX2+用

今，幕を開ける戦いのワンダーランド

THE FIGHT（ザ ファイト）

畑野　健司

内容

相手をなぐってリングから落とすゲームです。先に3回落ちたほうが負けとなります。LEVEL 5をクリアするとまたLEVEL 1にもどります。

操作方法

1人用のときはⓈキー，2人用のときはⓌキーでスタートです。プレイヤー1は，カーソル・キーで，プレイヤー2はジョイスティックで人間を左右に動かします。

スペース・キー（プレイヤー2はトリガー1）を押すとパンチがでます。カーソル・キー（プレイヤー2はジョイスティック）の下を押しながらパンチをするとボディにパンチをします。

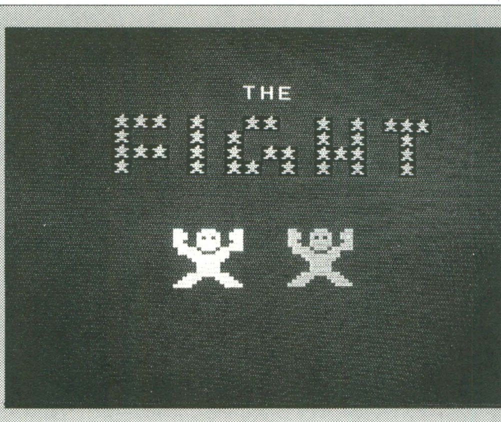
これは相手が上にかまえているときに有効で，逆に相手が下にかまえているときは，ふつうのパンチが有効です。かまえですが，普段は上にかまえていて，カーソル・キーの下を押すと下にかまえます。

《第1表》変数表

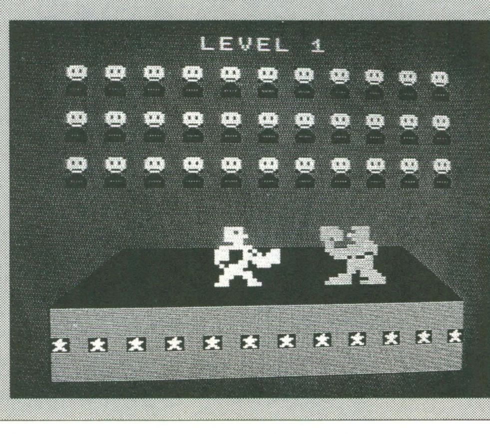
N	…1人用か2人用か	I	FOR～NEXT用
LE	…レベル	II	
X(I)	キャラクターの座標	L	
XX(I)		LL	
Y		J	
PT(I)	…スプライト・パターンの番号	P1	当たり判定
CL(I)	…キャラクターの色	P2	
K(I)	…勝った数	R	ランダム用
Q(I)	パンチの連打を防ぐための変数	RR	
QQ(I)		R_1	
CP		R_2	

CHECKER FLAG

Dr. D：この手のプログラムは，もう基本の部類に入るな。実際，同じようなものを何度見たことだろう。やっていることは，大まかに言って，数あてゲームなんじゃな。パンチが当たったか，当たってないか。数がアタリかハズレかという具合にな。
つぐ美：コンピュータ側は，単に乱数で，手をだすんですよね。
Dr. D：そのあたりを工夫した格闘ゲームがみてみたいものだな。
編：ところで今，プロレスなどの格闘技が静かなブームなんですよ！
影：よし！私もこのゲームで格闘技を極めるぞ！　それ，パンチ!!ドカッ！バタ！くそ～!!ドタバタ……バーン!!（つぐ美の天龍チョップ）



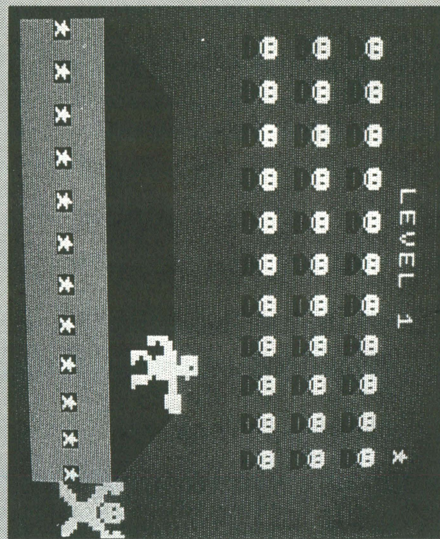
◀《写真1》ストリート・ファイターのMSX版かな？1人でも遊べるし，2人同時もできます



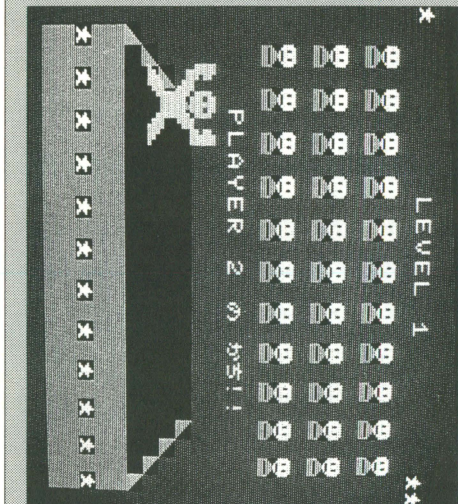
◀《写真2》1PLAY側のボディブロー。う～ん最高だネ

★「パソコン同好会に入るぞ」と友達に言ったら笑われた。（埼玉県入間市・宮原　聡15才）……【**編**：昔，テニスサークルに入っていたことがバレて笑われた。私だって合コンがしたかったんだい！**影**：以上。編君の暗い過去でした。**つぐ美**：編さんかわいそー。】

★ペーパー・アドベンチャーがなくなったぞ！影が食ったんだろ！（富山市・レプラカーン15才）……【影：手品をしましょう。なんと、燃えた紙が復活します。このペーパーADVに火を付けて、ワン、ツー、スリーそれっ!!編：わあ、走って逃げたゾ!?】



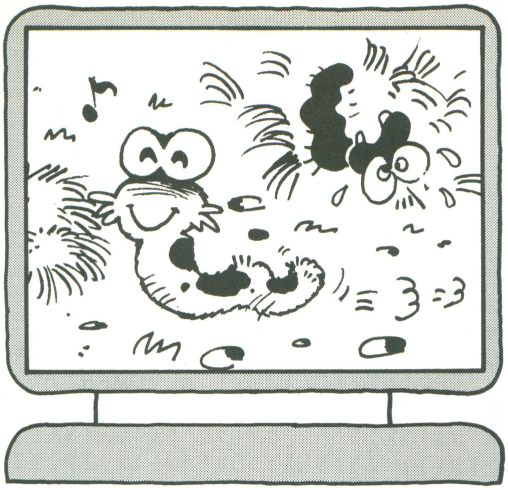
◀《写真3》はじめて、おいつめて、FIGHT 1発！キうすると、おっこっちちゃうんだ〜



▶《写真4》3勝したほうが勝ち。最後のガッツポーズもキマッテルネ

THE FIGHTのプログラムリスト

```
10 'しょきせってい
20 SCREEN 1,3,0:WIDTH 29:COLOR 15,6,6:KEY OFF:DIM A$(15),B$(15)
30 FOR I=0 TO 8:SP$="":FOR II=0 TO 31:READ S$:SP$=SP$+CHR$(VAL("&h"+S$))
40 NEXT II:SPRITE$(I)=SP$:NEXT I
50 FOR I=808 TO 847:READ B$:W=VAL("&H"+B$):VPOKE &H100+I,W:VPOKE I,W:NEXT I
60 FOR I=1 TO 5:READ R1(I),R2(I),LC(I),PW(I):NEXT:READ T$
70 P(0)=&H31:P(1)=&H41:P(2)=&H51
80 'たいとる
90 CLS:N=0:LE=1:VPOKE BASE(6)+13,&H71:LOCATE 13,3:PRINT"THE":LOCATE 5,5:PRINT T$
100 FOR I=0 TO 1:X(0)=90:X(1)=140:CL(0)=15:CL(1)=7:PT(0)=8:PT(1)=8:GOSUB 350:NEX
T
110 I$=INKEY$:IF I$="S" THEN 120 ELSE IF I$="W" THEN N=1 ELSE 110
120 K(0)=0:K(1)=0
130 X(0)=85:XX(0)=85:X(1)=140:XX(1)=140:PT(0)=0:PT(1)=6:TP=4
140 CL(0)=15:CP=0:Q(0)=0:Q(1)=0:QQ(0)=0:QQ(1)=0:Y=100
150 CLS:VPOKE BASE(6)+12,&H16:VPOKE BASE(6)+13,&HF1
160 VPOKE BASE(6)+14,&H11:VPOKE BASE(6)+15,&H44:VPOKE BASE(6)+16,&HFF
170 GOSUB 590:GOSUB 710
180 'めいん
190 CL(1)=LC(LE):FOR I=0 TO 1
200 S(I)=STICK(I):ST(I)=STRIG(I)
210 X(I)=X(I)-(S(I)=3)*5+(S(I)=7)*5
220 IF Q(I)=-1 THEN Q(I)=ST(I)
230 IF S(0)=5 THEN PT(0)=2 ELSE PT(0)=0
240 IF N=1 THEN IF S(1)=5 THEN PT(1)=6 ELSE PT(1)=4
250 IF ST(I)=-1 AND Q(I)=0 AND I=0 THEN GOSUB 720:PT(I)=PT(I)+1:Q(I)=-1:QQ(I)=1
260 IF N=1 OR I=0 THEN 300
270 X(1)=X(1)-5
280 RR=INT(RND(1)*R1(LE)):IF RR=0 AND I=1 THEN SWAP PT(1),TP
290 IF X(1)-X(0)<25 AND I=1 THEN R=INT(RND(1)*R2(LE)):IF R=0 THEN GOSUB 720:PT(1
)=PT(1)+1:QQ(1)=1:CP=1
300 IF X(I)<35 OR X(I)>200 THEN X(I)=XX(I)
310 IF X(1)-X(0)<20 THEN X(I)=XX(I)
320 XX(I)=X(I)
330 GOSUB 350:GOTO 370
340 NEXT I:GOTO 190
350 PUT SPRITE I,(X(I),100),CL(I),PT(I):RETURN
360 PUT SPRITE II,(X(II),Y),CL(II),PT(II):RETURN
370 IF QQ(I)=1 AND X(1)-X(0)=20 THEN 380 ELSE QQ(I)=0:GOTO 340
380 'あたり はんてい
390 QQ(I)=0:II=I+1-I*2:P1=PT(I)-I*4:P2=PT(II)-II*4
400 IF P1=1 THEN 410 ELSE 420
410 IF P2=0 THEN 470 ELSE 430
420 IF P2=0 THEN 430 ELSE 470
430 SOUND 6,10:SOUND 7,2:SOUND 8,20:SOUND 9,25:SOUND 10,7:SOUND 12,36:SOUND 13,1
440 IF I=0 OR N=1 THEN WP=14 ELSE WP=PW(LE)
450 FOR J=0 TO WP:X(II)=X(II)+(II*2-1)*2:XX(II)=X(II):GOSUB 360
460 IF X(II)<35 OR X(II)>200 THEN 490 ELSE NEXT J
470 IF CP=1 THEN CP=0:PT(1)=PT(1)-1
480 GOSUB 710:GOTO 340
490 'かちまけ はんてい
500 FOR L=0 TO 20:X(II)=X(II)+(II*2-1):GOSUB 360:NEXT L
510 PT(II)=8:FOR Y=100 TO 200:GOSUB 360:NEXT Y
520 PT(I)=8:GOSUB 350:GOSUB 710:SOUND 6,15:SOUND 7,0:SOUND 10,15:SOUND 13,0
530 FOR LL=0 TO 40:FOR L=0 TO 2:VPOKE BASE(6)+12,P(L):NEXT L:NEXT LL
540 K(I)=K(I)+1:IF K(I)<3 THEN GOSUB 710:GOTO 130
550 LOCATE 7,11:PRINT"PLAYER"I+1"の かち!!":FOR J=0 TO 500:NEXT J
560 FOR L=0 TO 500:NEXT:GOSUB 710
570 IF K(0)=3 AND N=0 THEN 580 ELSE 90
580 LE=LE+1:K(0)=0:K(1)=0:IF LE<6 THEN 130 ELSE LE=1:GOTO 130
590 'がめんにえをかく
600 FOR L=18 TO 22:LOCATE 3,L:PRINT"xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx":NEXT
610 Z=6:ZZ=6:FOR L=14 TO 17:LOCATE Z,L:PRINT"e":LOCATE ZZ+16,L:PRINT"f":Z=Z-1:ZZ
=ZZ+1:NEXT L
620 Z=7:ZZ=15:FOR L=14 TO 17:LOCATE Z,L:A$=STRING$(ZZ,"p"):PRINT A$
630 Z=Z-1:ZZ=ZZ+2:NEXT L
640 FOR LL=2 TO 8 STEP 3
650 FOR L=4 TO 24 STEP 2:LOCATE L,LL:PRINT"i":LOCATE L,LL+1:PRINT"g":NEXT L:NEXT
 LL
660 LOCATE 3,20:PRINT"hxhxhxhxhxhxhxhxhxhxhxh"
670 A$=STRING$(K(0),"h"):B$=STRING$(K(1),"h")
680 LOCATE 2,0:PRINT A$;SPC(22);B$
690 IF N=1 THEN A$="2PLAY" ELSE A$="LEVEL":LOCATE 16,0:PRINT LE
700 LOCATE 11,0:PRINT A$:RETURN
710 FOR L=0 TO 13:SOUND L,0:NEXT L:RETURN
720 SOUND 6,21:SOUND 7,0:SOUND 10,20:SOUND 12,4:SOUND 13,4:RETURN
730 'DATA
740 DATA 0F,0D,0F,0F,07,0C,0F,0B,0C,0F,0F,07,0D,1C,18,1C
750 DATA 1C,3C,BC,3C,18,30,F0,E0,40,80,80,00,80,C0,E0,E0
760 DATA 0F,0D,0F,0F,03,1F,7F,FF,CF,8F,C7,CF,18,10,18,1C
770 DATA 00,00,80,00,0F,FF,FF,8E,80,80,00,80,C0,C0,C0,E0
780 DATA 0F,0D,0F,0F,03,0E,0F,17,17,18,1F,0F,0F,19,18,1C
790 DATA 00,00,80,00,00,00,B8,FC,FC,BC,80,00,80,C0,C0,E0
800 DATA 0F,0D,0F,0F,03,1F,38,38,38,21,17,0F,0F,1C,18,38
810 DATA 00,00,80,00,00,C0,A3,D7,FF,BF,9C,00,C0,C0,60,70
820 DATA F1,F8,FB,D9,60,63,7F,3F,1D,03,03,03,03,0E,3E,7E
830 DATA E0,E0,E0,E0,F0,F8,F8,C8,30,F0,F0,78,7C,1E,7E
840 DATA 01,00,03,01,F0,FF,FF,71,01,00,00,01,03,03,07,0E
850 DATA E0,E0,E0,E0,F0,3C,FE,FE,F3,F7,F7,F3,98,1C,0E,1E
860 DATA 01,00,03,01,00,00,19,3E,3F,39,00,00,01,03,07,1F
870 DATA E0,E0,E0,E0,F0,98,38,78,F8,F0,F0,F0,F8,B8,9E,1F
880 DATA 01,00,03,01,70,79,7B,73,3F,1F,0D,01,03,07,0F,1F
890 DATA E0,E0,E0,E0,F0,FC,FE,C6,84,88,F0,F0,B8,9E,06,1E
900 DATA C3,E7,E5,C7,E7,7B,7C,1F,0F,07,07,07,1F,3C,78,F0
910 DATA 86,CE,4E,C6,CE,BE,70,F0,E0,C0,C0,C0,F0,78,3C,1E
920 DATA 01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF
930 DATA 80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF
940 DATA 18,3C,7E,FF,81,FF,FF,FF
950 DATA 08,18,7E,3C,18,3C,66,00
960 DATA 7E,FF,DB,DB,FF,FF,42,3C
970 DATA 5,4,7,14,3,4,10,14,2,3,2,19,3,2,13,24,2,2,15,24
980 DATA" hhh h  hh  h h hhh          h   h h    h h  h            hhh h h hh h
hh  h             h   h hh h h h  h"
```



MSX/MSX2/MSX2+(32K)用

全30面戦えますか？

グランド
GROUND

EMGVTー.

MSX

▶内　容◀

「サイ」を操作して，「モカ」(うっ‼ この名前は…感動だァ‼)の巣を全部こわし，自分の巣に帰るというものです。

▶遊びかた◀

カーソル・キーでサイを4方向に操作し，スペース・キーで「霧モード」に入ります。それからの4回のカーソル・キー操作は，この「霧」を操つるものとなります(やればわかる)。

霧をモカの巣に当てると，大体1～3回で巣はまわりの網の部分をふくめてくずれます。三つの巣をすべてくずして自分の巣に帰ればクリアです。

巣をくずした穴に落ちたり，モカに触れてパワーが0になったらゲーム・オーバーです。ジョイスティックも使えます。

▶テクニック他◀

モカもサイも壁や穴は通れないので，うまくまわり込むのがコツです。巣をくずすとき，モカを誘い込んで，穴にはめて動けなくさせることができます。

《第1表》プログラムの説明

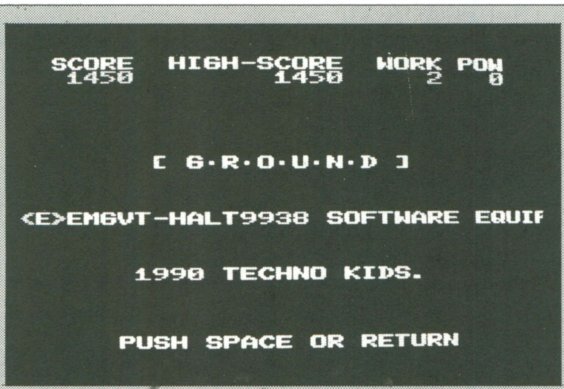
1～5	初期設定
6～7	タイトル画面
8～14	画面を描く
15～23	メインループ
24～27	面クリア
28～36	サブ・ルーチン

CHECKER FLAG

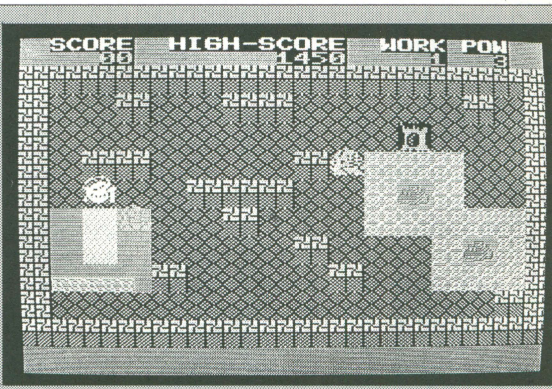
編：このごろのDr.はゲーム・バランスについてばかり述べているから，そろそろプログラムについても言っていただけませんか？

Dr.D：ふむ。ワシの考えではプログラムは文字と同じで十人十色の作りかたをするものだから，基本さえおさえておけば何も言うべきではないと思うのじゃよ。もちろんその基本ができてないときや，特別なテクニックについては言及させていただくからのう。ちなみにこのゲームでは，背景にこりすぎてかんじんのキャラが見えにくいぞ。

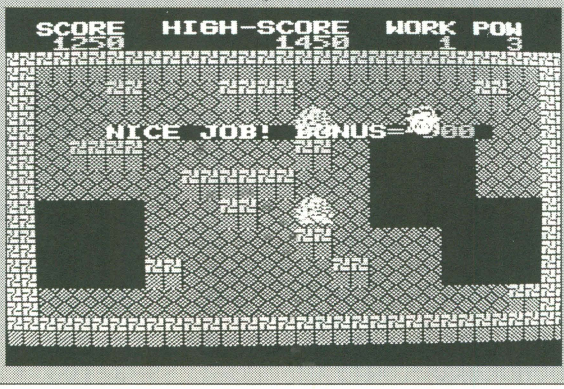
編：どこがプログラムについてですか。



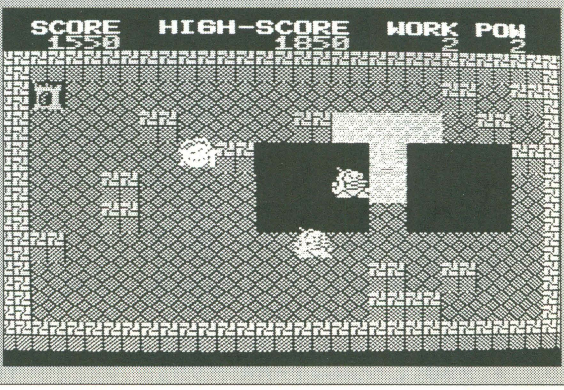
◀《写真1》タイトル画面。リターンキーはコンティニュー・スタートだ



▶《写真2》まるでニンニクのような敵の巣を口からはく霧でこわしていくのだ



◀《写真3》敵の巣を全部こわしたら自分の巣にもどって1面クリア



▶《写真4》こわした穴に敵を落としこむテクニック。巣がくずれる瞬間敵を巣の上に誘導すればOK

★SORCERIANのカンペンケースなどは，でないのですか。(愛知県知多市・西村剛輔16才)……【つぐ美：そういえばないわね。影：なに，総入れ歯？おーいDr. Dr. Dr.。Dr.D：だれが総入れ歯じゃ！まだ大丈夫じゃい。編：Dr. ポリデント落ちましたよ。】

面によっては戦略的にくずす順番をねり，面によっては本能によってガンガンくずしましょう。全30面で，タイトル画面ではリターン・キーでコンティニューします。パワーは最初3で，15面以降は2，30面は1となります。

巣の得点は面により上がっていき，霧を伸ばしてくずすほうが高くなります。

とにかく，面がはじまったら一番近くの巣を速攻でくずしましょう。

▶アザー◀

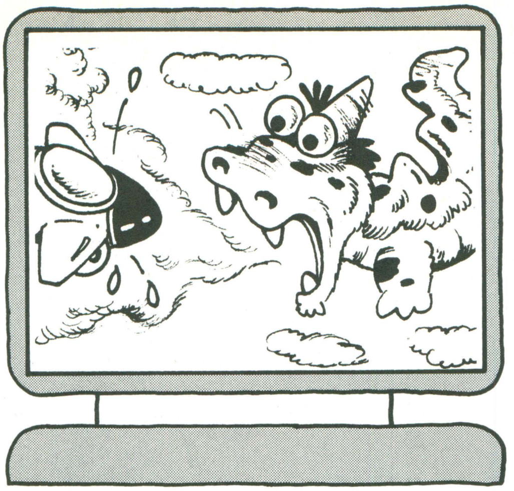
プログラムの長さくらいの内容があると思います。4月号中村氏の「セクレッド・タワー」と画面が似てしまいましたが，偶然です。はじめのうちはむずかしいかもしれませんが，一度クリアできると，30面ぐらい，ものの数分です。がんばってください。

★　　　★

GROUNDのプログラム・リスト

```
1 '●(GROUND powder striker)●<E>EMGVT-.●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2 CLEAR999,&HDE00:DEFINTA-Z:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:DIMMD(30):DEFSTRZ:Z=STRIN
G$(2,29)+CHR$(31):KEY1,"SCREEN0:LIST":Z1=CHR$(27)+"Y":PRINTZ1"()JUST A MOMENT!"
3 FORI=264TO750:A=VPEEK(I):A=AAND224ORA¥2AND15:VPOKEI,AORA¥2:NEXT
4 A$="''$&'$$'$$'$%'$%''''$&'$&'$&'$$'$$'$$'$$'$%'$%'$%'$%''''''$&'$&'$&'$&'$&'$
'$$'$$'$$'$$'$$'":FORI=1TO90:K$=K$+CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-7):NEXT:DATA2,11,12,13
,14,16,9,17,18,64,20,21,22,23,24,26,27,28,29,31,32,33,34,36,37,39,41,89,62,93
5 FORI=1TO30:READMD(I):NEXT:B$="F6F616EED0DEDE00922954AA5429924581665A24245A6681
AA54AA54AA54AA540000000707363F2B6BFFFFFFD77A0700000000C040D858A8D4A2D2A252BCC000
4021293F3F1C19121412141 2383F76A400004CDCFC78383838383838387CFCFE53":R=1:U=50
6 '●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
7 GOSUB29:COLOR15,0,0:VPOKE8198,160:VPOKE8199,160:GOSUB34:PRINTZ1"'(( G･R･O･U･N･
D )"Z1"+ <E>EMGVT-HALT9938 SOFTWARE EQUIP"Z1"/'1990 TECHNO KIDS."Z1"4&PUSH SPACE
 OR RETURN":T=0:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):IFINKEY$<>CHR$(13)THENNEXT:R=1
8 '●●● SCREEN ARRANGE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
9 I=RND(-MD(R)):GOSUB29:A$=STRING$(32,"-")+STRING$(32,"ﾈ"):PRINTZ1"!! "Z;A$CHR$(
30)"--"STRING$(28,28)"--";:FORI=0TO15:PRINT"--"STRING$(28,"ｸ")"--";:NEXT:PRINTA$
:FORI=0TO19:LOCATE(INT(RND(1)*14))*2+2,(INT(RND(1)*8))*2+4:PRINT"--"Z"ﾈﾈ";:NEXT
10 SOUND7,56:PLAY"TL16O4S1M9999E8C8EC8E8EGO5C2","TL16O3S1M9999C8C8EE8C8CEC2"
11 FORI=0TO2:X=4+(RND(1)*24)AND254:Y=6+(RND(1)*12)AND254:X(I)=X:Y(I)=Y:FORJ=-1TO
1:FORK=-1TO1:LOCATEX+J+J,Y+K+K:PRINT"ﾀﾀ"Z"ﾀﾀ";:NEXT:NEXT:LOCATEX,Y:PRINT"ﾐﾒ"Z"ﾑﾓ
":NEXT:X=INT(RND(1)*14)*2+2:Y=INT(RND(1)*7)*2+4:E=X:F=Y:LOCATEX,Y:PRINT"ﾘﾚ"Z"ﾙﾛ
12 FORI=0TO5:VPOKE8214+I,VAL("&H"+MID$("E050B4E02490",I+I+1,2)):NEXT:SOUND3,15
13 SCREEN,2:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-4),15,1:FORI=0TORMOD3:PUTSPRITE1+I,(X(I)*8,Y(I)*
8-4),3,0:NEXT:J=0:B=0:S=0:FORI=0TO11:A=ASC(MID$("ｰｸﾀﾈﾐﾑﾒﾓﾘﾙﾚﾛ",I+1,1))*8:FORJ=0T
O7:VPOKEA+J,VAL("&H"+MID$(B$,I*16+J+J+1,2)):NEXT:NEXT:PO=3-R¥15:GOSUB34:Q=8196
14 FORI=0TO63:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("20130C1B1A37371BD8DB3BBCF36D1E3F0000E0
F8E858E01EE01CE01BF3ECDE1F00011C2241070FEF503F3B35555FEF0700E01008E8E89077EEECB2
5656F2E6C60F",I+I+1,2)):NEXT:SPRITE$(2)="UｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴ"
15 '●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
16 IFB=0AND(STRIG(0)+STRIG(1))THENB=1:X1=X:Y1=Y:J=0:GOSUB31
17 I=STICK(0)+STICK(1):V=2*((I=7)-(I=3)):W=2*((I=1)-(I=5)):A=VPEEK(6144+X+V+(Y+W
)*32):IFB=0THENIFA<>176THENX=X+V:Y=Y+W:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-4),15,1
18 IFE=XANDF=YANDS=3GOTO24ELSEIFVPEEK(6144+X+Y*32)=32THENPO=1:GOSUB32
19 K=(K+1)MOD(1+RMOD3):IFB=0GOTO22ELSEIFITHENGOSUB30
20 IFA=208THENGOSUB35:IFRND(1)>.3THENGOSUB35:GOSUB33:S=S+1:T=T+R*5+J*10:GOSUB34
21 IFA=208ORA=176ORJ=4THENB=0:FORI=8TO11:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
22 IFRND(1)>.5THENV=2*SGN(X-X(K)):IFVPEEK(6144+X(K)+V+Y(K)*32)>176THENX(K)=X(K)+
VELSEELSEW=2*SGN(Y-Y(K)):IFVPEEK(6144+X(K)+(W+Y(K))*32)>176THENY(K)=Y(K)+W
23 PUTSPRITE1+K,(X(K)*8,Y(K)*8-4),3,0:IFX(K)=XANDY(K)=YGOTO32ELSE16
24 '●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
25 PRINTZ1"'&NICE JOB! BONUS="R*500:T=T+R*50:GOSUB34:SOUND7,56:PLAY"TL16S1M9999O
CGGGFEDC1","TL16S1O3CEEECDEG1":FORI=0TO5^5:NEXT:R=R+1:IFR<31GOTO9
26 WIDTH6:B$="TL32S1M9999O7DEFGABO8C1":FORJ=0TO5:READA$:PRINTZ1") "A$:SOUND7,56:
PLAYB$,"R32"+B$,"R16"+B$:FORK=0TO4^6:NEXT:X1=2:Y1=11:GOSUB35:GOSUB33:NEXT:RUN
27 DATACONGRATULATIONS!,YOU   PASSEDALL OF  THE DUTIES,THANK  YOU   AND SEEYOUA
GAIN.,-FROM,<E>EMGVT-HALT9938.,SOFT   WARE EQUIP.      TOMOO=SUZUKI
28 '●●● SUB ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
29 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT:FORI=1408TO1759:VPOKEI,0:NEXT:CLS:RETURN
30 X1=X1+V:Y1=Y1+W:J=J+1:PUTSPRITE7+J,(X1*8,Y1*8-1),15,2:A=VPEEK(6144+X1+Y1*32)
31 SOUND1,0:SOUND7,58:SOUND8,16:SOUND12,16:SOUND13,1:RETURN
32 FORI=0TO6:SOUND7,IMOD2:SOUND6,31:SOUND1,9:SOUND8,15-I:VDP(7)=15*(IMOD2):NEXT:
PO=PO-1:GOSUB34:IFPO>0GOTO16ELSESOUND8,16:SOUND12,99:SOUND13,1:FORI=0TO5:VPOKE82
14+I,RND(1)*256:NEXT:PRINTZ1"(+(GAME OVER)":PLAY"TLS1EGBDFACEGEDC":GOTO7
33 LOCATEX1,Y1:FORI=1TO90:PRINTMID$(K$,I,1);:VPOKEQ,240-8*(IMOD2):NEXT:RETURN
34 U=U-(T>U)*(T-U):LOCATE2,0:PRINTUSING"SCORE  HIGH-SCORE  WORK POW    #####0
   #####0    ##  ##";T;U;R;PO;:RETURN'●●● SITUATION PUT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
35 SOUND1,15:SOUND7,0:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND12,99:SOUND13,1:RETURN
36 '●1990<E>EMGVT-HALT9938 ● 222 YOKOHAMASHI KOUHOKUKU TORIYAMACHO 1285-3-103 ●
```


★放送部で，編，影，つぐ美さんの人気投票したら，1位は，なんと影さんであった。(埼玉県蕨市・秋本大輔13才)……【**影**：はっはっはっ当然であろう。**Dr.D**：わしが入っとらんじゃないか。**編集長**：私も入れてやりなおしてほしいな。**なにわ**：できれば私も…。】



MSX/MSX2/MSX2+用

横スクロール，タイニー・ドラスピ!?

CHILDISH（チルディッシュ） DRAGON（ドラゴン） ADVENTURE（アドベンチャー）

MSTG

内容

内容はその名のとおり，子供のドラゴンが主役のシューティング・ゲームです。

遊びかた

カーソル・キーで，ドラゴンを動かし，スペース・キーで，火をはきます。どんどん敵を倒していき，面の最後の大きなボスを倒すと，ラウンド・クリアです。

一つのボスは，２ラウンドにわたってでてきます。

４面まで用意していますが，慣れるとけっこうクリアできるのでコンティニューはつけてません。

それから衛星が上から落下してくるのは，左右に動くことでふりきれます。ボスキャラの弱点は，ちょっとかわってますが，火を当てて音のするところを見つけてください。

プログラムについて

メインは，ほぼマシン語です。それからボスキャラは，四つのキャラでできているので，４進数を使って，１機１行に圧縮してあります。

また，ジョイスティックでやりたい人はメインのSTICK, STRIGの後を１にしてください。けっこう短くまとまったので打ち込んでみてください。

最後に

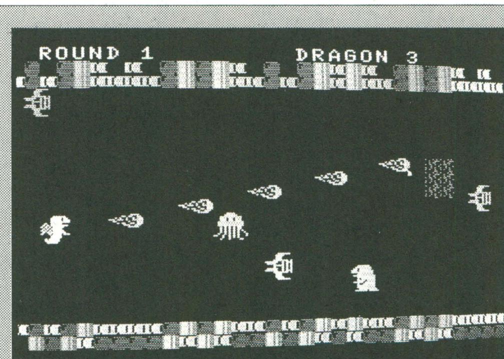
ボスキャラのでてきたところで，高得点をねらって，ザコを殺しすぎると点が２万点ほど減ります。気をつけてください。コツをつかめば６万点ぐらいいくでしょう。

《第１表》アドレス・マップ

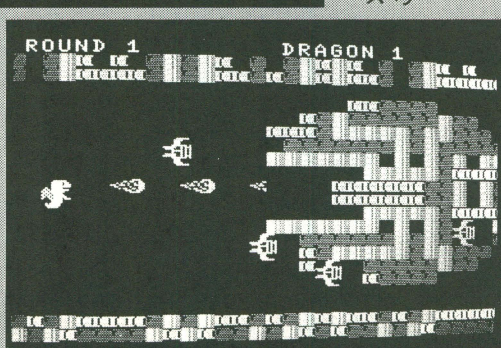
D000	座標の割りだし
D019	表示
D046	乱数
D05B	スクロール
D0C9	ドラゴンの火
D146	炎の消去
D177	火を発射
D19C	当たり判定
D20F	敵の発生
D28D	敵のメイン
D35A	全体のメイン



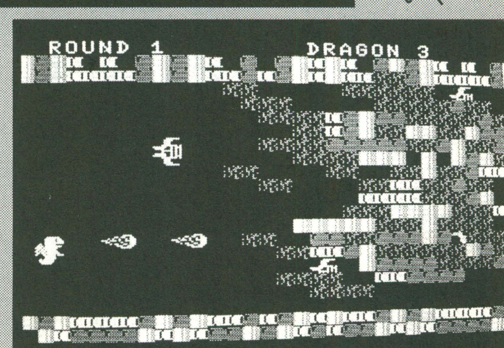
◀《写真1》白黒でわかんないだろうけど真っ赤なタイトル画面。スペース・キーでスタート！



◀《写真2》体当たり攻撃をしてくる敵を炎で焼き払え！連射もきいてなかなかの快感



▶《写真3》でたー！正体不明のボス。でも弱点が見つかればただのカモ



▶《写真4》「ひでぶっ」とばかり血しぶきをあげるボス。４面クリアを目指せ！

★まねれん！このタレントらの土佐弁。①武田鉄也の龍馬。②スケバン刑事の南野陽子。元高知県人としちゃ聞いておれんちゃ！(三重県上野市・心は高知県人のToritor 15才)……【影：編君，このイスげにのーが悪いき代えてくれんかよ？編：WHAT？】

CHILDISH DRAGON ADVENTUREのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●● CHILDSH DRAGON ADVENTURE●●●
20 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:WIDTH32:KEYOFF:HC=0:GOSUB480
30 DEFFNP=VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1,2)):RESTORE520:GOSUB410
40 DEFUSR=&HD35A:DEFUSR1=&HD177:DEFUSR2=&HD20F:FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT:SOUND6,2
55:SOUND8,16:SOUND11,255:SOUND12,128:SOUND13,1
50 RESTORE630:FORI=0TO10:READA:POKE&HDFF0+I,A:NEXT:ONINTERVAL=30GOSUB190
60 SC=0:VA=3:R=1:E1=0:E2=0:READA,B:POKE&HDFF3,A:POKE&HDFF4,B:POKE&HD26E,&HE2
70 POKE&HD342,&HB8:POKE&HD344,&HB9:GOSUB360
80 INTERVALON:X=3:Y=10:FORI=0TO7:POKE&HE020+I,0:NEXT:CLS
90 LOCATE2,0:PRINT"ROUND";R;SPC(7);"DRAGON";VA
100 '●●●●●●●●●● MAIN ROUTINE ●●●●●●●●●●●●●
110 S=STICK(0):X=X-(S>1ANDS<5ANDX<30)+(S>5ANDS<9ANDX>1):Y=Y+((S=1ORS=2ORS=8)ANDY
>0)-(S>3ANDS<7ANDY<20):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),,0:POKE&HDFFE,X:POKE&HDFFF,Y
120 IFSTRIG(0)THENA=USR1(0)
130 A=USR(0):IFPEEK(&HDFFA)=128THEN110
140 IFPEEK(&HDFFA)=127THENINTERVALOFF:GOTO280
150 '●●●●●●●●●MISSION ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 VA=VA-1:SOUND3,25:SOUND13,1:FORI=0TO1000:NEXT:SOUND3,0
170 IFVA=0THEN240ELSE80
180 '●●●●●●●●● ENEMY OCCUR ●●●●●●●●●●●●●●●
190 A=USR2(0):E1=E1+1:IFE1<10THENRETURN
200 E1=0:IFE2<7THENE2=E2+1:READA,B:POKE&HDFF3,A:POKE&HDFF4,B:RETURN
210 IFPEEK(&HDFF9)=0THENPOKE&HDFF9,1:POKE&HDFF8,31:POKE&HDFEF,30
220 RETURN
230 '●●●●●●●●● GAME END ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
240 CLS:LOCATE8,5:PRINT"GAME OVER":SC=SC+PEEK(&HDFF6)
250 IFHC<SCTHENHC=SC
260 LOCATE6,8:PRINTUSING"YOUR SCORE:###00";SC:LOCATE6,11:PRINTUSING"HIGH SCORE:#
##00";HC:LOCATE7,15:PRINT"PUSH SPACE KEY":FORI=0TO2000:NEXT
270 IFSTRIG(0)THEN50ELSE270
280 R=R+1:FORI=0TO50:LOCATE12+RND(1)*16,2+RND(1)*16:PRINT"ﾐﾐ"CHR$(10)"ﾐﾐ":SOUND1
3,1:NEXT:FORI=0TO2000:NEXT
290 '●●●●●●●●● ROUND CLAER ●●●●●●●●●●●●●●●
300 CLS:E2=0:IFR=3THENPOKE&HD26E,&HE1:ONINTERVAL=40GOSUB190
310 POKE&HDFF9,0:SC=SC+PEEK(&HDFF6)+R*8:POKE&HDFF6,0:IFR=5THEN340
320 IFR=3THENPOKE&HD342,&HF0:POKE&HD344,&HF0
330 READA,B:POKE&HDFF3,A:POKE&HDFF4,B:GOTO80
340 LOCATE9,4:PRINT"CLEAR!!!":LOCATE7,6:PRINT"COGRATURATION!":GOTO250
350 '●●●●●●●●● TITEL ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
360 CLS:A$="CHILDISH DRAGON ADVENTURE":VPOKE&H201A,0
370 FORI=0TO21:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,"ﾐ"):NEXT:VPOKE&H201A,&H60
380 FORI=1TO25:LOCATEI+3,6:PRINTMID$(A$,I,1):SOUND13,1:FORJ=0TO50:NEXTJ,I
390 LOCATE8,15:PRINT"PUSH SPACE KEY"
400 IFSTRIG(0)THENRETURNELSE400
410 '●●●●●●●●●BEGINING SETTING●●●●●●●●●●●
420 B$="ｨｩｪｫｱｲｳｴｸｹｺｻﾀﾁﾂﾃﾈﾉﾊﾋﾐﾙﾚたちねみ":FORI=1TO27:READA$:B=ASC(MID$(B$,I,1))*8
430 FORJ=0TO7:VPOKEB+J,FNP:NEXTJ,I:READA$:FORJ=0TO9:VPOKE&H2015+J,FNP:NEXT
440 READA$:FORJ=0TO31:VPOKE&H3800+J,FNP:NEXTJ
450 B$=" ちねみ":FORI=0TO256STEP256:READA$:FORJ=0TO27:A=FNP:FORK=0TO3:B1=4^(3-K):B=
(A ANDB1*3)¥B1:POKE&HE100+I+J*4+K,ASC(MID$(B$,B+1,1)):NEXTK,J,I
460 FORI=0TO96STEP16:FORJ=0TO15:POKE&HE1D0-I+J,PEEK(&HE100+I+J):POKE&HE2D0-I+J,P
EEK(&HE200+I+J):NEXTJ,I
470 RETURN
480 RESTORE680:PRINT"Please,wait 23秒":FORI=0TO&H380STEP32:READA$,S$:FORJ=0TO31:B
=VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1,2)):C=C+B:POKE&HD000+I+J,B:NEXT:C=CAND255
490 IFC<>VAL("&H"+S$)THENPRINT"ｴﾗｰﾃﾞｽ :";2000+I/32*10:END
500 NEXT
510 RETURN
515 '●●●●●●●●● CHARACTER DATA ●●●●●●●●●●●●
520 DATA 070F1B3B3F071F07,05071F040707030F,E0F0F0F8F8F8FCFC,FCBC7CFCFCFCFEDF
530 DATA 0E091F102E31F857,57F8312E101F090E,0000078EF857FA55,7AD857F88E070000
540 DATA 030707070FFC780F,087CFC0F07070703,F0800000E8B8A8A8,A8A8B8E8000080F0
550 DATA 0F30404C4C40407C,20301C0404070203,C060101010103020,604040C2E6FEFCF8
560 DATA 03071F1D1D3F3F3F,1515151525C90911,C0E0F8B8B8FCFCFC,585854525151500C
570 DATA 8A272CB41194A406,000314EE300B0100,3C66979F4737CE7C,007FFFFFFFFF7F00
580 DATA 00EFDEDEDEDEEF00,7E9FBFBFFFFFFF7E,7474747474747474
590 DATA A07030D050609050C032
600 DATA 030707072757AB57AB578B07072F3F1FF0D8DCFCC0F8E0C0E0F0DCC0C0808000
610 DATA 0C0000A91C01402A5600FFEA1AFFEAA93EAEAAA83EAE95683D557FFF
620 DATA 0016A80006EAABA056FFEFA82AAAEEAAFFFCCECF000FFE5500555ACE
625 '●●●●●●●●● ENEMY DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●
630 DATA0,0,0,2,4,0,0,0,32,0,0
640 DATA1,0,2,0,3,0,4,1,5,1,6,1,2,0,1,0
650 DATA1,1,1,2,3,1,4,1,5,2,3,6,1,6,1,0
660 DATA1,0,2,0,1,1,3,4,3,5,2,5,3,6,3,0
670 DATA2,0,2,6,2,6,3,4,5,3,6,1,2,3,3,0
675 '●●●●●●●●● MACHINE LANGUAGE ●●●●●●●●●
680 DATA F5D5DD5E08DD5610AF676A2929292929571911001819D1F1C9E5D5C51ACD4D00,8D
690 DATA 23131ACD4D00011F0009131ACD4D0023131ACD4D00C1D1E1C92150D0CD00D011,FC
700 DATA 00D1CD19D0C9C53AF0DF4FAF06058110FD3C32F0DFC1E60FC602C92120181180,1F
710 DATA E0014000CD59002181E01120180E40CD5C002140180021801A1180E00E40CD59,C1
720 DATA 002181E011801A0E40CD5C0021A01A3E20CD4D00CD46D0E60326006F292911B3,2F
730 DATA D019545D213E18CD19D0219E1A1313CD19D0C92020E1E1E8E8E8E8F0F0F0F0E1,B7
740 DATA E1E1E1E8E8D0D0D0D0DD2100E0AFF5DD7E00B7CA3CD1CD00D03E20CD4D0023CD,DA
750 DATA 4D0023CD4A00FEF02007AFDD7700C33CD1FEE820093AEFDF3DCD89D31804FE20,00
760 DATA 281CAFDD7700CD00D0011D0037ED4211C5D0CD19D001200009CD19D0181EDD7E,35
770 DATA 083CFE1F2006AFDD77001810DD7708CD00D03ED9CD4D00233CCD4D00DD23F13C,B7
780 DATA FE08C2CED0C93AF1DF26006F29292929291100181 9AFF5CD4A00FED020053E20,A0
790 DATA CD4D0023F13CFE2020EC3AF1DF3CFE152001AF32F1DFC93AF2DF4F06002100E0,89
800 DATA 093E017711080019 3AFEDF77193AFFDF770C79FE082001AF32F2DFC9ED5BFEDF,FC
810 DATA AF676A2929292929571911001819CD4A004723CD4A004F111F0019CD4A005723,BC
820 DATA CD4A005FAF8081828332FADF000000C9470E00DD2120E0DD7E00FE002809DD23,98
830 DATA 0C79FE0820F1C978DD7700FE03300CCD46D0DD77103E1EDD7708C9CD46D0C609,80
840 DATA DD770878FE0328023E1200DD7710C93AF3DFCDD0D13AF4DFCDD0D1C9DD3508C9,9D
850 DATA 3AFEDF57DD7E08BA20F2DD3410000000C9DD3508CD46D0FE0CD8DD3410C9DD35,FF
860 DATA 10C9DD3508DD3510C9DD3510CD46D0FE08D8DD3508C921F8DF7EFE102801353E,C3
870 DATA 20964F060021A018373FED421100E2EBAFF5C5D5E5CD5C00E1D1C17DC6106FC5,70
880 DATA 06201310FDC1F13CFE0E20E5C93AF9DFFE012003CD56D2DD2120E0AFF5DD7E00,A4
890 DATA FE00C4AED2F13CDD23FE0820EFC9CD00D0CD4A00471120 0019CD4A0080FEA020,8B
900 DATA 1721F6DF343E011E10CD93003E0D1E01CD9300AFDD7700C9CD00D0113ED3CD19,D4
910 DATA D0DD7E00FE012005CD1CD21827FE022005CD20D2181EFE032005CD31D21815FE,58
920 DATA 042003CD3ED2FE052003CD42D2FE062003CD49D2DD7E08FE013005AFDD7700C9,D5
930 DATA DD7E10FE1330F4FE0338F0DD6E002600292911 3ED319EBCD00D0CD19D0C92020,E3
940 DATA 2020B8BAB9BBB1B3B2B4C0C2C1C3C8CAC9CBA8AAA9ABB1BAB2BBCD5BD03E04F5,AC
950 DATA CDC9D0F13D20F8CD8DD23E08F5CD46D1F13D20F8CD9CD13AEFDFFE00C03AF9DF,FB
960 DATA FE01C03E7F32FADFC932EFDF3E0D1E01CD9300C9FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,D2
970 ' ◆◆◆◆◆◆ FINISHED 1990.3  BY MSTG 63230 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆
```

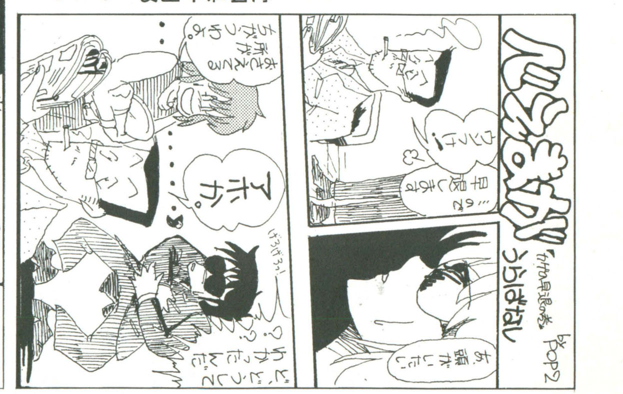
★OFに載るには「今月号でつまらなかった記事とその理由」のところに「ありません」と書けばいいのだ。そうでしょ影さん？(山口県岩国市・YUNくん19才)……【影：いやいや、本音でズバリ答えてもらったハガキは、2回載せてもいいくらいだ。】

by 和歌山県那賀郡・酒井くれは

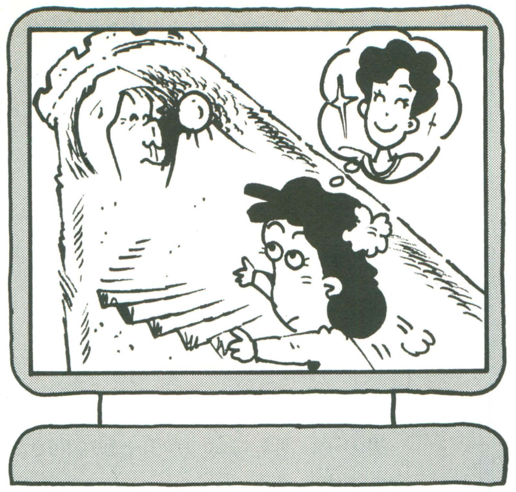


評…ベーマガ人生講座です(編)

by 愛知県丹羽郡・POP2



評…たしかにこんなことがあったような(影)



MSX2/MSX2+(要FMPAC)用

女の子の夢をかなえるメルヘン・パズル

きれいになりたい

松浪　明彦

ストーリー

あるところに1人の女の子がいて，こんなことを考えていました。

「もっときれいになって男の子にもてたいなあ。」

そんなある日，女の子は願いをかなえてくれる魔法使いの住む塔があると聞きました。

「それじゃ，その魔法使いに会ってきれいにしてもらおーっと！」

でも魔法使いのいる15階までにはおかしな仕掛けがしてあって簡単には会えないそうです。

「じゃあやーめた！」と言って女の子はあきらめ……コラコラ！行くんだよ!!

「うそっぴーよー！」

遊びかた

操作はキーボードのカーソル・キーで行なってください。各階にはきれいな(?)物がたくさん落ちていて，全部くっつけるとなぜかつぎの階へ行けます。同じ物をくっつければよいのですが，くっつける方向によって**第1表**のように変化してしまいます。たとえば月に月を上からくっつけると宝石になるといった感じです。そして，最後に同じ物を二つにしてくっつけるとクリアとなります。

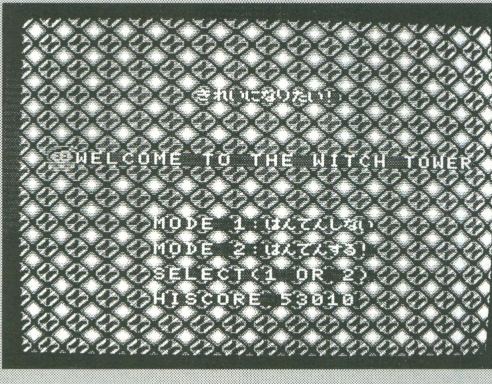
それからミスについてですが，男の子とくっつくと恋をしてしまいます。今はきれいになるのが目的なのでミスになります。またちがう物をくっつけたり，ボーナスが0になったりしてもミスになります。コンティニューは2回できますのでがんばってください。

プログラムについて

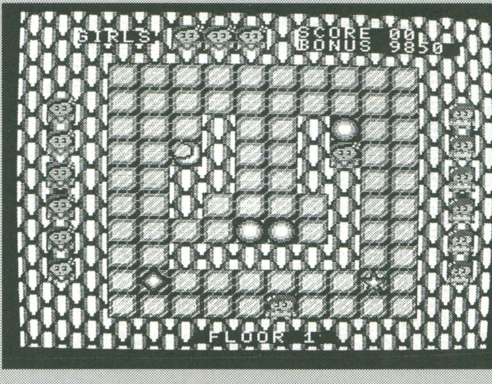
リスト1を実行して「おしまい！」と表示されたら，**リスト2**をロードして実行してください。

リスト1のほうは，一応チェックサム(?)をつけていますので，がんばって打ち込んでください。

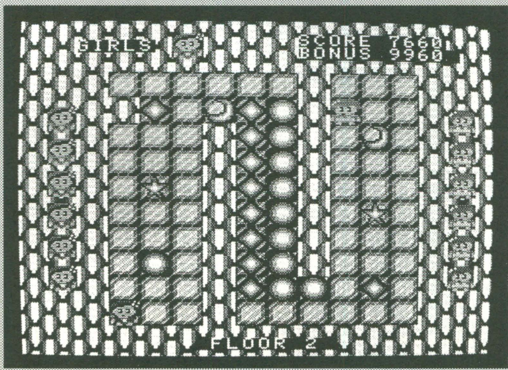
それからREM文はいりません。



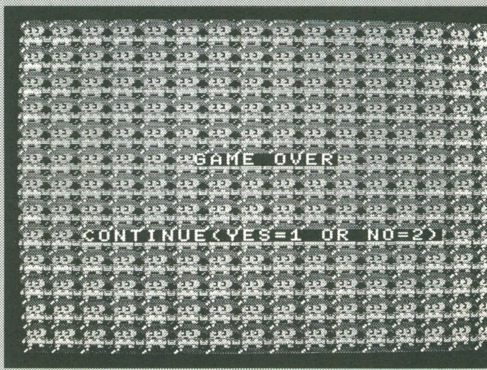
◀《写真1》つぐ美：女の子の夢を題名にしたのネ。影：そうね。夢よ夢。つぐみ：気持ち悪いからよして



◀《写真2》画面もきれいだし，ゲームのバランスもいいし，なかなかの大作だヨーン



▶《写真3》2面になると，頭がこんらんしそうだけど，何回もやることによって，少しずつわかってくるぞ



◀《写真4》ゲーム・オーバー。コンティニューがついてまーす

★5月号，117ページのＯＦに載っているホアカバリキルマさん，私は定期購読にしてずっとＯＦにだしているけど1回も載ってないぞ。(福岡県三潴郡・中村一朗14才)…【影：いや，じつはないしょの話，おもしろかった記事第一位にＯＦを書けば…。つぐ美：うそー。】

CHECKER FLAG

影：きれいな画面だなあ。
Dr.D：画面だけでなく，プログラムも，美しくまとまっているぞ。キャラクター・データにもチェックサムがついているとはずいぶん親切だな。
編：でも，このゲーム，けっこうむずかしくて，なかなか先に進めないんですよ。投稿者のみなさん，パズルゲームにはなるべく解答例もつけて送ってくださいね。
影：きれいになるのは大へんだな…。
つぐ美：ドキッ！

最後に

パズルゲームははじめてなものでして，パズルよりも逃げるほうがむずかしくなったような気がします。

《第1表》変数表

SC	点数
R	階
G	女の子の数
B	ボーナス
HS	ハイスコア
HA	モード
CN	コンティニュー
BM	反転する時間
C	キャラクター番号
(Q, W)	キャラを描く座標
LM	物の数
LA	残りの物の数
M＄	音楽データ
(X, Y)(M, N)	女の子の座標と移動方向
(Z, V)(O, P)	男の子の座標と移動方向
F, FI	押した物とその向こうの物
S, BT	STICK
H, I, J, K, L, A＄, B＄	いろいろ
DIM…D(11, 11), E(10, 10)	画面データ

《第2表》くっつけたときのキャラの変化

上からくっつける…	◇	宝石
下からくっつける…	○	太陽
右からくっつける…	☾	月
左からくっつける…	☆	星

男の子は何かにぶつかると動く向きを変えます。

また，より美しくなりたい人のために，反転するモードもあります。

ゲーム中に画面が反転するというとんでもないものですが，一応クリアできますのでやってみてください。

ではがんばってくださいませませ（私も受験だ。がんばろう！）。

《リスト1》きれいになりたいのキャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:DIM C(32):COLOR 15,1,1:SCREEN 5:SET PAGE 0,1:CLS
20 RESTORE 510:FOR I=1 TO 32:READ C(I):NEXT I:A=1020:D=1
30 FOR Z=0 TO 1:FOR Y=0 TO 15:B=0:FOR X=0 TO 3:READ A$:FOR V=1 TO 16
40 E=VAL("&H"+MID$(A$,V,1)):PSET(Z*64+X*16+V-1,Y),E:B=B+E:NEXT V,X
50 IF B=C(D) THEN 70
60 BEEP:BEEP:SCREEN 1:PRINT A"ぎょう か チェックサム が まちがっています。":END
70 A=A+10:D=D+1:NEXT Y:A=1190:NEXT Z:SCREEN 1:PRINT"おしまい!":END
500 '●●● チェック サム ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
510 DATA 583,517,503,409,396,315,312,312,338,365,447,507,468,520,552,592
520 DATA 582,526,470,426,385,351,332,315,348,350,357,387,374,420,466,519
1000 '♥♥♥ キャラクター データ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1010 '●●●●●●●●●● ゆ か ●●●●●●●●●●● た い よ う ●●●●●●● お ん な の こ ●●●●●●●●●● ほ し ●●●●●●
1020 DATA BBBBBABBBBABBBBA,BBBBB555555BBBBA,BBBB44444444B2BA,BBBBBAB55BABBBBA
1030 DATA BBBA9AAAA9AAAA9B,BBB5554444555A9B,BB4444445555 4CC2,BBBA9AA559AAAA9B
1040 DATA BBA9AAAA9AAAA9AB,BB554444444455AB,B444455555552CCB,BBA9AAA44AAAA9AB
1050 DATA BA9AA99299992AAB,B55444333344455B,4445555533335424,BA9AA95445992AAB
1060 DATA B9AA992999929AAB,B54433333333445B,4455333333333554,B9AA995445929AAB
1070 DATA AAA9929999299AAA,5544332222334455,4553300330033555,5555555335555555
1080 DATA BAA9299992999A9B,5443322222233445,4533320332033355,B54444433444445B
1090 DATA BAA29999299999AB,5443322222233445,4533300330033355,BA54333223334 5AB
1100 DATA BA99999299992AAB,5443322222233445,4453333333333555,BA9543222234 5AAB
1110 DATA B9A9992999929AAB,5443322222233445,B445333033335 55B,B9A954322345 9AAB
1120 DATA AAA9929999299AAA,5544332222334455,AAACC33333CCCAAA,AAA9954334599AAA
1130 DATA BAA929999299AA9B,B54433333333445B,BACCCCCCCCCCCC9B,BAA954344345AA9B
1140 DATA BAA29999299AA9AB,B55444333344455B,B33CCBA99ABCC33B,BAA254455445A9AB
1150 DATA BA9AAAA9AAAA9ABB,BA554444444455BB,B33CCCC99CCCC33B,BA954459A5445ABB
1160 DATA B9AAAA9AAAA9ABBB,B9A5554444555BBB,B9CC33CCCC33CCBB,B9A5559AAA555BBB
1170 DATA ABBBBABBBBABBBBB,ABBBB555555BBBBB,ABBC333CC333CBBB,AB55BABBBBAB55BB
1180 '●●●●●● お と こ の こ ●●●●●●● ほ う せ き ●●●●●●●●●● か べ ●●●●●●●●●●● つ き ●●●●●●
1190 DATA BBBCCCCCCCCCCBBA,BBBBBAB55BABBBBA,2266778888776622,BBBBBAB55555BBBA
1200 DATA BCCC2CCCCCCCCCCB,BBBA9A5555AAAA9B,2266778888776622,BBBA95544444559B
1210 DATA CC2CCCCCCC444CCC,BBA9A554455AA9AB,2266882222886622,BBA95AA55443445B
1220 DATA C2CCCCCC444444CC,BA9A554444552AAB,2268662222668622,BA9AA992954 4345B
1230 DATA CCC44444443334CC,B9A5544334455AAB,2287662222667822,B9AA992999543345
1240 DATA CC443003300333CC,AA554433334455AA,2877662222667782,AAA9929999542345
1250 DATA BC433203320333CB,B55443322334455B,2877662222667782,BAA9299992542345
1260 DATA BB433003300333BB,5544332222334455,8877662222667788,B5A2999929542345
1270 DATA BBB3333333333BBB,5544332222334455,8877662222667788,B599999299542345
1280 DATA BBB4430033344BBB,B55443322334455B,8877662222667788,B559992955432345
1290 DATA BAAAA444444AAAAB,AA554433334455AA,2288662222668822,A545555544322345
1300 DATA A3AAA99AA99AAA3A,BAA5544334455A9B,2266862222686622,B55444443322345B
1310 DATA 33A9999999999A33,BAA255444455A9AB,2266782222876622,BA54432222 3345B
1320 DATA 33A9999999999A33,BA9AA554455A9ABB,2266778228776622,BA55443333445BB
1330 DATA BBAA33AAAA33ABBB,B9AAAA5555A9ABBB,2266778228776622,B9A554444455BBB
1340 DATA ABB333BBBB333BBB,ABBBBAB55BABBBBB,2266778888776622,ABBBB55555BBBBB
```


★私はドラクⅣの最後の敵を最終段階まで進化させてからわずか1ターンで殺してしまった。（愛知県春日井市・**高井浩光16才**）……
【**影**：私なんか台所にいたゴキちゃんをわずか1踏みで殺したぞ！エッヘン。**つぐ美**：きゃー影さんビビ切った！】

《リスト2》きれいになりたいのメイン・プログラム・リスト

```
10 '♥♥♥ きれいになりたい! の フ゜ロク゛ラム ♥♥♥♥♥♥♥ 1990/3/11 PM 10:35
20 '●●● しょきせってい ●●●●●●●
30 DEFINT A-Z:COLOR 2,11,11:SCREEN 5:OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
40 DIM D(13,13),E(11,11):HS=5301:RESTORE 980:FOR K=2 TO 12
50 READ H,I,J:COLOR=(K,H,I,J):NEXT K
60 '●●● たいとる か゛めん ●●●●●●●
70 CN=3:R=1:C=5:GOSUB 850:RESTORE 1000
80 PSET(93,44):PRINT #1,"きれいになりたい!"
90 FOR I=0 TO 3:J=I*16+124:READ A$
100 PSET(72,J):PRINT #1,A$;:NEXT I:PRINT #1,STR$(HS)"0"
110 GOSUB 960:HA=K-1:GOSUB 920:Q=0:W=5:C=2:GOSUB 890
120 PSET(Q+16,W+4):PRINT #1,"WELCOME TO THE WITCH TOWER":GOSUB 950
130 SC=0:G=3:FOR I=0 TO 13:FOR J=0 TO 13:D(J,I)=6:NEXT J,I
140 '●●● か゛めん を かく ●●●●●●●
150 FOR J=2 TO 11:READ A$:FOR K=2 TO 11
160 E(K,J)=VAL(MID$(A$,K-1,1)):NEXT K,J:READ LM
170 L=1:C=6:GOSUB 850:GOSUB 870
180 PSET(32,12):PRINT #1,"GIRLS"
190 FOR I=1 TO G:C=2:Q=I*16+64:W=8:GOSUB 880:NEXT I
200 PSET(144,16):PRINT #1,"BONUS"
210 PSET(92,200):PRINT #1," FLOOR"R
220 FOR I=1 TO 6:C=2:Q=16:W=I*20+34:GOSUB 880
230 C=4:Q=224:GOSUB 880:NEXT I
240 B=9990:BM=8990:LA=LM:O=-1:P=0:GOSUB 930
250 FOR I=2 TO 11:FOR J=2 TO 11:IF L=1 THEN D(J,I)=E(J,I)
260 IF D(J,I)=2 THEN X=J:Y=I
270 IF D(J,I)=4 THEN Z=J:V=I
280 C=D(J,I):Q=J*16+16:W=I*16:GOSUB 880:NEXT J,I:L=0:BT=0
290 '●●● おんなのこ を うこ゛かす ●●●●●●●
300 S=STICK(0):IF BT>0 THEN S=BT:BT=0
310 M=(S=7)-(S=3):N=(S=1)-(S=5):IF B<10 THEN 620
320 T=X+M:U=Y+N:F=D(T,U):F1=D(T+M,U+N):IF M+N=0 THEN 390
330 IF F=6 THEN 390
340 IF F=0 OR F=4 THEN 420
350 IF F1=6 OR F1=4 THEN 390
360 IF F1=0 THEN F1=F:GOTO 410
370 IF F1<>F THEN F=4:GOTO 420
380 F1=S:LA=LA-1:GOSUB 920:GOTO 410
390 FOR I=1 TO 10:S=STICK(0):IF BT=0 AND S<>0 THEN BT=S
400 NEXT I:GOTO 470
410 Q=T+M:W=U+N:C=F1:GOSUB 890
420 C=0:Q=X:W=Y:GOSUB 890:C=2:Q=T:W=U:GOSUB 890
430 IF LA=1 THEN 720
440 IF F=4 THEN 620
450 D(X,Y)=0:D(T,U)=2:D(T+M,U+N)=F1:X=T:Y=U
460 '●●● はんてん する ●●●●●●●
470 B=B-10:IF B>BM OR R=15 THEN 530
480 ON HA+1 GOTO 530,490,500
490 FOR J=2 TO 11:FOR I=2 TO 6:SWAP D(J,I),D(J,13-I):NEXT I,J:HA=2:GOTO 510
500 FOR I=2 TO 11:FOR J=2 TO 6:SWAP D(J,I),D(13-J,I):NEXT J,I:HA=1
510 FOR I=1 TO 4:PLAY "O5V15T255SM5000C64D64E64F64G64A64B64"
520 NEXT I:BM=BM-1000:GOTO 250
530 PRESET(184,16):PRINT #1,B:GOSUB 900
540 '●●● おとこのこ を うこ゛かす ●●●●●●●
550 IF P=0 THEN P=SGN(Y-V):O=0:H=1:GOTO 570
560 O=SGN(X-Z):P=0:H=2
570 GOSUB 900:IF O=P THEN ON H GOTO 560,550
580 O=-1*O:P=-1*P:GOSUB 900:SWAP O,P:GOSUB 900:GOTO 580
590 C=0:Q=Z:W=V:GOSUB 890:D(Z,V)=0:Z=Z+O:V=V+P
600 C=4:Q=Z:W=V:GOSUB 890:D(Z,V)=4:IF J=1 THEN 620 ELSE 300
610 '●●● やられちゃた! ●●●●●●●
620 PSET(96,100):PRINT #1," MISS!! "
630 M$="T120":GOSUB 940:GOSUB 950:G=G-1:IF G<1 THEN 650 ELSE 170
640 '●●● ケ゛ーム オーハ゛ー ●●●●●●●
650 CN=CN-1:C=4:GOSUB 850:M$="T90":GOSUB 940
660 PSET(92,84):PRINT #1,"GAME OVER":GOSUB 950
670 IF SC>HS THEN HS=SC
680 IF CN<1 THEN GOSUB 950:GOTO 70
690 PSET(36,132):PRINT #1,"CONTINUE(YES=1 OR NO=2)"
700 GOSUB 960:IF K=1 THEN G=3:SC=0:GOTO 170 ELSE 70
710 '●●● ラウント゛ クリア ●●●●●●●
720 PSET(64,100):PRINT #1," FLOOR"R"CLEAR! "
730 M$="T255L8V15O5SM10000CCCCO4BBBBAAAAGGGGFFARBO5CCCCCC"
740 PLAY M$,"R8"+M$:SC=SC+B/10:R=R+1:GOSUB 950
750 IF R>15 THEN 770 ELSE 150
760 '●●● エンテ゛ィンク゛ ●●●●●●●
770 PSET(64,116):PRINT #1,"やっと まほうつかいに あえました":GOSUB 950
780 FOR K=1 TO 15:READ A$:J=1:B$="":LINE(0,200)-(255,211),11,BF
790 H=ASC(MID$(A$,J,1))+1:IF H=37 THEN 810
800 B$=B$+CHR$(H):J=J+1:GOTO 790
810 PSET(16,202):PRINT #1,B$;:GOSUB 950:GOSUB 950:NEXT K
820 PRINT #1,"BY AKIHIKO.M":GOSUB 930
830 CN=0:GOSUB 950:GOSUB 950:GOTO 650
840 '●●● サフ゛ ルーチン ●●●●●●●
850 FOR I=0 TO 208 STEP 16:FOR J=0 TO 240 STEP 16
860 COPY(C*16,0)-(C*16+15,15),1 TO (J,I),0:NEXT J,I:RETURN
870 PSET(144,8):PRINT #1,"SCORE"STR$(SC)"0":RETURN
880 COPY(C*16,0)-(C*16+15,15),1 TO (Q,W),0:RETURN
890 Q=Q*16+16:W=W*16:GOTO 880
900 J=0:I=D(Z+O,V+P):IF I=0 THEN RETURN 590
910 IF I=2 THEN J=1:RETURN 590 ELSE RETURN
920 PLAY "V15T255O2F8O3F8O4F8O5F8O6F8":RETURN
930 PLAY "O4V15L4T150SM20000F2CFGFEDCGFEF","O3V14L4T150SM20000CRCRCRCRCRCRO4O3FC
O2F":RETURN
940 PLAY M$+"O3V15L4SM15000CC16O2BB16AA16GG16AR16BR16O3CR16O2C2":RETURN
950 FOR I=1 TO 3000:NEXT I:RETURN
960 A$=INKEY$:K=VAL(A$):IF K=1 OR K=2 THEN RETURN ELSE 960
970 '●●● いろ の テ゛ータ ●●●●●●●
980 DATA 7,7,6, 6,5,3, 4,3,2, 2,1,0, 1,6,1
990 DATA 0,4,0, 0,2,0, 3,4,7, 1,2,5, 0,0,3, 5,1,2
1000 DATA "MODE 1:はんてんしない","MODE 2:はんてんする!",SELECT(1 OR 2),HISCORE
1010 '●●● めん の テ゛ータ ●●●●●●●
1020 DATA 0000000000,0000000000,0046006100,0076006200,0066006600
1030 DATA 0060000600,0000110600,0066666600,0500000030,0000000000,6
1040 DATA 0000006004,6507516000,0006516070,0006516000,0306516000
1050 DATA 0006516030,0006516000,0106516000,0006511050,2006000000,24
1060 DATA 2000000000,0111111130,0711111130,0771111330,0777113330
1070 DATA 0777553330,0775553330,0755555330,0555555530,0000000004,64
1080 DATA 6000000006,0000700000,0006666000,0001027000,0066666600
1090 DATA 0066666600,0007005000,0006666000,3000010000,6400000006,7
1100 DATA 6200000006,0367050100,0030705010,0703076500,0070307050
1110 DATA 0507030700,0056703070,0105070300,0010507630,6000000046,32
1120 DATA 0000000000,0666000660,0060006000,0064660100,0266000031
1130 DATA 0060605000,0060060700,0060006060,0666050660,0000070000,7
1140 DATA 2046060000,0666000060,0600007060,0010660000,6000600666
1150 DATA 6666601600,0000600500,0637660600,0637666600,0000000000,8
1160 '
1170 DATA 0006006000,0666006070,2113006060,0606007000,0046006060
1180 DATA 6666006666,0000000000,0306176050,0606556060,0600000060,11
1190 DATA 6000200006,6660000666,0060130600,0000000000,0070660500
1200 DATA 0050660700,0000040000,0060310600,6660000666,6000000006,8
1210 DATA 2000000000,0555555570,0360000670,0300110070,0307003070
1220 DATA 0307003070,0300550070,0360000670,0311111110,0000000004,36
1230 DATA 6600000066,6000130006,0205005040,0001007000,6030000106
1240 DATA 6010000306,0075317500,0100000070,0300660010,0000660000,20
1250 DATA 0000000000,0666056660,2603000060,6605013160,0006076070
1260 DATA 0706006000,0600103506,0605000064,0666006660,0000100000,14
1270 DATA 2006000060,0010066700,0006000060,0630066000,0006130560
1280 DATA 0650576000,0006600360,0670006000,0006600100,4600006000,12
1290 DATA 2000000000,0660170666,0600350666,0005530000,0135713570
1300 DATA 0753175310,0000355000,6660530060,6660710660,4000000000,30
1310 DATA 6666246666,2466666624,4260000642,2460150624,4260150642
1320 DATA 2460350624,4260570642,2460500624,4260510642,6664562666,12
1330 '●●● エンテ゛ィンク゛ テ゛ータ ●●●●●●●
1340 DATA ほ9ぬおンあ●ああとこあ$,え9かるあなさつき゜ンこあ$,ほ9かるあなとょつてンいしりねつンし$,え9えてけねけな++++++$
1350 DATA ほ9せるつン。XNT「の。G@OOX「とねつンしお$,え9+++++++++++++$,ほ9せるゆらそめょてさわくわなけあ●さつまほすわお$
1360 DATA え9うょ>$,ほ9けけなありはて゜ためせいさ゜ねつンしゆ$,え9+++++++++++++$
1370 DATA ほ9せるなそけあ●しりてかるあなとりてめああほしさ$,え9+++のあ++++++++++$,えわとねけのかるあなのとるほすわつンさ゜おン$
1380 DATA めょて゜ンあさンとめね●つなある゜かおンさ゜ねつンさ゜$,)))そえさほあそ)))そそそ$
1390 '♥♥♥ おつかれさまて゛した ♥♥♥ ありか゛とうこ゛さ゛いました ♥♥♥ By Akihiko.M ♥♥♥
```

★つく美さんが入社したころのOFを久しぶりに読んだ。はぁ…環境が人をこんなに変えるなんて…。(福島県西郷村・**兼子大**16才)……

【**影**：ふっ、正確には私とつき合いだしてから変わったのさ。**つく美**：なによ、そんなこと言うとみんな信じちゃうでしょう。】



MSX2/MSX2+用

おもしろさ震度5の新型平安京エイリアン

The Quake Islands
（ザ・クェイク・アイランズ）

MARKEN・岡田　正宏！

●Story●

あなたは研究の材料を得るために，地震諸島を訪れた。

「さて，仕事をはじめるとするか……」

そのとき，二つの緑色の生物が襲いかかってきた！

●How To Play●

使用するのはカーソル・キーとスペース・キーです（ジョイパッドも使用可）。

主人公をカーソル・キーで動かし，画面上の物質すべてを取ってください。

しかし，2匹のエイリアン（緑色のやつ）があなたの邪魔をします。うまく逃げてください。

また，あなたには穴を掘るという技があります。これで岩をくずして道を作ったり，エイリアンを落っことすことができます。しかし，エイリアンが穴に落ちても，画面右上の白いエイリアン（アストラルエイリアンという。当たっても大丈夫）がつぎつぎとエイリアンをだします。それに地震諸島というだけあって，よく地震が起きます。地震がくると穴は埋まります。5度目の地震でタイム・オーバー。エイリアンにつかまってもダメ。すべての物質を取れば面クリだあああっ！

穴の掘りかたはスペース・キー（またはトリガーA）と左右のボタン（穴は左右にしか掘れない）でOK。穴は画面に二つまで。

全部で20面まであります。

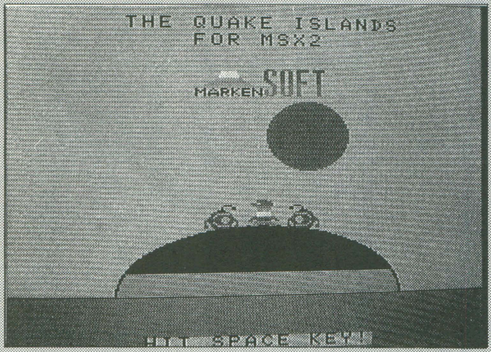
●改造する人のために●

面データが非常に大きいので，本来30面まであったのを減らして20面にしました。20面は少ないという人は，670行のMOD 20の20 を増やして，その数だけ面データを加えてください。

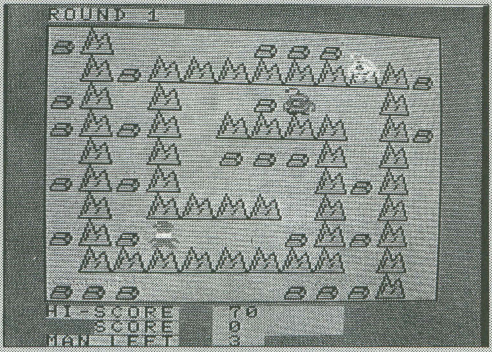
また，初期に3人しかいないのは少ないという人は1350行のMNの数を適当に増やしてください。

●おまけ●

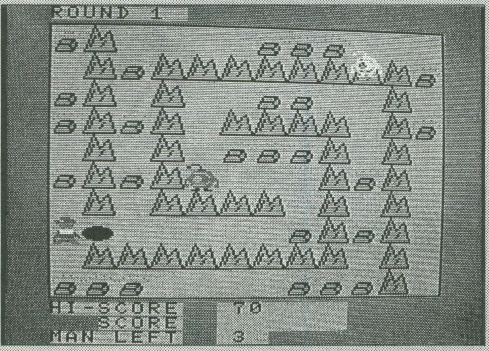
このプログラムは中2のときにMSX用に作ったプログラムを高1のときにMSX2用に新しく作りなおし，今回ベー



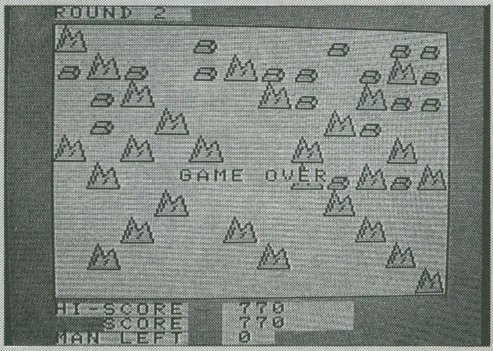
◀〈写真1〉このゲームの主人公って，まさか…影さん？



◀〈写真2〉物質を全部取ればクリアなんだけど，なかなか，うまくいかなそうだ



▶〈写真3〉穴を掘って。敵から逃げたり，道にしたりして，物質を取れ！



▶〈写真4〉地震が5回あったり，自分が3回やられるとGAME OVER。

★ふと思ったんだけど…。「ん？」いや，だから『ふ』と思ったんだってばっ。(愛知県愛知郡・MC—A22才)……【影：ふと思ったんだけど。編：ん？　影：いやさっき喰ったものはふと思ったんだけど…じつはラーメンライスだったよ。編：ネギが付いてますよ。】

The Quake Islandsのプログラム・リスト

```
10 '┌─────────────┐
20 '│THE QUAKE ISLANDS      │
30 '│FOR MSX2               │
40 '│BY MASAHIRO OKADA      │
50 '│MARKEN SOFT 01   1990年│
60 '└─────────────┘
70 '__スクリーン_____________♦
80 COLOR 1,7,4:SCREEN 5,2,0:CLEAR 2000:DEFINTA-Z:DEFSNG S,H:OPEN"GRP:"FOR OUTPUT
 AS#1
90 COLOR=NEW:DIM MP(13,11)
100 GOTO 1380
110 '__ゲーム ガメン_________♦
120 KK=0:CLS:LINE(15,15)-(209,177),1,B:PAINT(1,1),4,1
130 PSET(16,180),4:PRINT#1,"HI-SCORE":PSET(40,189),4:PRINT#1,"SCORE":PSET(16,198
),4:PRINT#1,"MAN LEFT":PSET(16,5),4:PRINT#1,"ROUND"
140 RESTORE 1700
150 GOSUB 1060:FOR J=0 TO 13:FOR I=0 TO 11:MP(J,I)=1:NEXT:NEXT
160 FOR I=1 TO 10:READ A$:A=VAL("&H"+A$):B$=RIGHT$("00000000000"+BIN$(A),12)
170 FOR J=1 TO 12:IF MID$(B$,J,1)="1" THEN COPY C10% TO (J*16,I*16):MP(J,I)=1 EL
SE IF INT(RND(-TIME)*10)>5 THEN COPY C20% TO (J*16,I*16):MP(J,I)=2:KK=KK+1 ELSE
COPY C40% TO (J*16,I*16):MP(J,I)=0
180 NEXT:NEXT
190 PLAY"S0M5000T18002L16GGGGFFFFEEEEFFEEFFEEFE.R8FFEEFEFE.R8CCCC."
200 FOR I=0 TO 4000:NEXT:PUT SPRITE 7,(160,26),15,1
210 '__ショキセッテイ2__________♦
220 MX=4:MY=8:TX(0)=10:TY(0)=2:TH(0)=1:TX(1)=10:TY(1)=3:TH(1)=1:HK=0:FF=1:TI=500
230 '__メイン________________♦
240 '__ジブン__♦
250 X=0:Y=0:ST=STICK(S)
260 ON (ST+1)/2 GOTO 280,290,300,310
270 GOTO 340
280 X= 0:Y=-1:GOTO 320
290 X= 1:Y= 0:GOTO 320
300 X= 0:Y= 1:GOTO 320
310 X=-1:Y= 0:GOTO 320
320 IF STRIG(S) THEN 720
330 IF MP(MX+X,MY+Y)=1 THEN X=0:Y=0
340 MX=MX+X:MY=MY+Y
350 PUT SPRITE 0,(MX*16,MY*16),,0
360 '__テキ_____♦
370 '♦♦
380 X=0:Y=0:IF FF=0 THEN 410
390 IF MY>TY(0) THEN Y=1 ELSE Y=-1
400 GOTO 420
410 IF MX>TX(0) THEN X=1:TH(0)=2 ELSE X=-1:TH(0)=1
420 IF MP(TX(0)+X,TY(0)+Y)=1 THEN X=0:Y=0
430 TX(0)=TX(0)+X:TY(0)=TY(0)+Y
440 PUT SPRITE 1,(TX(0)*16,TY(0)*16),,TH(0)
450 FF=1-FF
460 '♦♦
470 X=0:Y=0
480 ON TH(1) GOTO 490,500,510,520
490 Y=-1:GOTO 530
500 X= 1:GOTO 530
510 Y= 1:GOTO 530
520 X=-1:GOTO 530
530 IF MP(TX(1)+X,TY(1)+Y)=1 THEN X=0:Y=0 ELSE 580
540 IF TH(1)=2 OR TH(1)=4 THEN 570
550 IF TX(1)<MX THEN TH(1)=2 ELSE TH(1)=4
560 GOTO 580
570 IF TY(1)<MY THEN TH(1)=3 ELSE TH(1)=1
580 TX(1)=TX(1)+X:TY(1)=TY(1)+Y
590 PUT SPRITE 2,(TX(1)*16,TY(1)*16),,1
600 '__ハンテイ___♦
610 FOR I=0 TO 1
620 IF MX=TX(I) AND MY=TY(I) THEN 920
630 IF HK=0 THEN 660
640 IF HK=2 THEN IF HX(1)=TX(I) AND HY(1)=TY(I) THEN TX(I)=10:TY(I)=2
650 IF HX(0)=TX(I) AND HY(0)=TY(I) THEN TX(I)=10:TY(I)=2
660 NEXT I
670 IF MP(MX,MY)=2 THEN SC=SC+RO*10:GOSUB 1080:KK=KK-1:COPY C40% TO(MX*16,MY*16)
:MP(MX,MY)=0:IF KK=0 THEN SC=SC+RO*100:GOSUB 1040:IF (RO MOD 20)=0 THEN RO=RO+1:
MN=MN+1:GOSUB 810:GOTO 120 ELSE RO=RO+1:IF ((RO-1) MOD 10)=0 THEN MN=MN+1:GOTO 1
50 ELSE 150
```



……主人公(これを操る)

(緑)……エイリアン(つかまるな!)

(白)……アストラル エイリアン(つぎつぎとエイリアンを生みだす。当たっても大丈夫)

……物質(これをすべて取れば面クリだ!)

……岩(邪魔なら破壊せよ)

……穴(うまく使ってちょうだい)

《第1図》登場キャラクター

マガに送ろうと細かいところを直しました。

なんと5年の歳月!!

このプログラムは私が大学に合格した記念として思いきって初投稿したものですから、ぜひとも載せてやってください。

これからも、いろいろとMARKEN SOFTを作って送りたいと思いますので、どうぞよろしくお願いします。

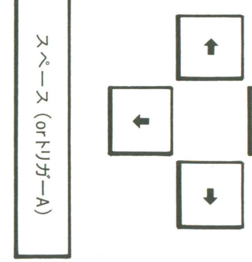
★　★　★

フッフッフッ4月からは岡山で1人暮らしだ。

それにしても岡山ってのは、人の少ない店の少ないところだなあ。

神戸育ちの私は無事に生き抜いてゆけるのだろうか……。

カーソル・キー(ジョイパッドも可)



※スペース・キー+⬅or➡で左右に穴を掘る!これで岩をくずしたり,エイリアンを落とせ。自分は穴には落ちないよ。穴は画面に二つまで。

ルール:
エイリアンから逃げながら震度5の地震がくる前にすべての物質をとって脱出しよう。

《第2図》使用キー

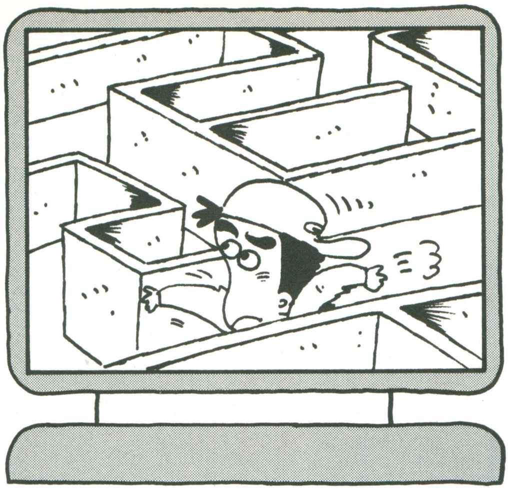
CHECKER FLAG

影:最初,よくあるパターンのゲームだと思っていたんだよ。
編:ちがうんですか?
影:うん!突然の地震が,せっかく掘った穴を埋めちゃったりして,逆転!逆転!また逆転!って感じなんだ。
編:なんだか,スリリングですね。
影:くせになりそう♡

★デンパ様はFM TOWNS用のゲームをだしてくれないのですか? もし開発中なのならば教えてほしい。まったく予定なしでも教えてね。(千葉市・**衣川忍19才**)……【**なにわ**:……リエちゃんからもそう言われてます……。】

★最近，とくにつく美さんと影さんが似てきた。（福井市・火星人158才）……【編：つく美ちゃんそのサングラス似合ってるね。Dr.D：つく美君，そのマスクなかなかいいよ。うん。つく美：まさか私が影だとはだれも思うまい。キラリ☆。本物のつく美：…。】

```
680 TI=TI-2:IF (TI MOD 100)=0 THEN GOSUB 760
690 IF TI<1 THEN 920
700 GOTO 250
710 '__ｱﾅ ﾎﾙ_____________♦
720 IF Y<>0 OR (MX=1 AND X=-1)OR(MX=12 AND X=1)OR MP(MX+X,MY+Y)=2 OR HK=2 OR (HK
=1 AND MX+X=HX(0) AND MY+Y=HY(0))THEN X=0:Y=0:GOTO 330
730 HX(HK)=MX+X:HY(HK)=MY+Y:HK=HK+1
740 COPY C30% TO((MX+X)*16,(MY+Y)*16):MP(MX+X,MY+Y)=0:X=0:Y=0:GOTO 330
750 '__ｼﾞｼﾝ_______________♦
760 FOR I=1 TO (5-(TI/100)):PLAY"S0M10000T125O1L16C":FOR J=0 TO16:VDP(24)=J:NEXT
:FOR J=16 TO 0 STEP -1:VDP(24)=J:NEXT:NEXT
770 IF HK=0 THEN RETURN
780 IF HK=2 THEN COPY C40% TO(HX(1)*16,HY(1)*16)
790 COPY C40% TO(HX(0)*16,HY(0)*16):HK=0:RETURN
800 '__CLEAR ALL________♦
810 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOSUB 1040:CLS:PLAY"","T120V15O1L2CV14CV13CV12CV11CV10C
V9CV8CV7CV6CV5CV4C"
820 CIRCLE(128,175),70,1,0,3.15,.6:LINE(0,175)-(255,175),1:LINE(63,160)-(192,160
),1:PAINT(128,150),12,1:PAINT(128,170),10,1:PAINT(128,180),4,1:CIRCLE(150,80),20
,8:PAINT(150,80),8
830 FOR I=0 TO 60:X=INT(RND(1)*256):Y=INT(RND(1)*100):LINE(X,Y)-(128,170),9:NEXT
840 FOR I=-3 TO 6:MY=I^2:PUT SPRITE 0,(I*8+180,MY+130),,0:FOR J=0 TO 200:NEXT:NE
XT
850 SC=SC+MN*100000!
860 FOR I=0 TO 10000:NEXT
870 PSET(64,20):PRINT#1,"CLEAR ALL ROUND!"
880 PSET(80,40):PRINT#1,"BONUS";MN*100000!
890 FOR I=0 TO 5000:NEXT
900 GOSUB 1040:RETURN
910 '__DEAD______________♦
920 MN=MN-1:GOSUB 1070:GOSUB 770
930 PUT SPRITE 0,(120,5),,0
940 FOR I=0 TO2:FOR J=0 TO 1:PUT SPRITE 1,(J*32+104,5),,2-J:PLAY"T255S0M1000O4L64
C":FOR II=0 TO 500:NEXT:NEXT:NEXT
950 IF MN>0 THEN 220
960 GOSUB 1040
970 FOR I=0 TO 500:NEXT I
980 PSET(76,100):PRINT#1,"GAME OVER"
990 PLAY"T120S0M65535O3L4AGFED.C.L32CDCDCDCDCDCL1D.."
1000 IF PLAY(0) THEN 1000
1010 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1020 GOTO 1250
1030 '__ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｹｽ_________♦
1040 FOR I=0 TO 7:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
1050 '__ｽｺｱﾄｳ ﾋｮｳｼﾞ_______♦
1060 LINE(56,5)-(80,12),7,BF:PSET(56,5),4:PRINT#1,RO
1070 LINE(96,198)-(120,205),7,BF:PSET(96,198),4:PRINT#1,MN
1080 LINE(96,180)-(159,197),7,BF
1090 IF SC=>999990! THEN SC=999990!:HI=SC:GOSUB 1150:RETURN 1250
1100 IF SC>HI THEN HI=SC
1110 PSET(96,180),7:PRINT#1,HI
1120 PSET(96,189),7:PRINT#1,SC
1130 RETURN
1140 '__GREAT_____________♦
1150 GOSUB 1040:CLS:FOR I=0 TO 3000:NEXT
1160 RESTORE 1220:FOR I=0 TO 2:READ X,Y,Z$:PSET(X*8,Y*8),7:PRINT#1,Z$:NEXT
1170 PUT SPRITE 0,(120,100),,0
1180 FOR I=1 TO 3:READ A$,B$:PLAY A$,B$:NEXT:PLAY"S0M65535O4L1C..","L8O6V15CV14C
V13CV12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4C"
1190 IF PLAY(0) THEN 1190
1200 FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:GOSUB 1040:FOR I=3 TO 6:PUT SPRITE I,(I*16+48,100)
,,I:NEXTI
1210 FOR I=0 TO 30000:NEXT:GOSUB 1040:RETURN
1220 DATA 4,3,YOU ARE A GREAT PLAYER!!,4,7,PROGRAMER MASAHIRO OKADA,9,16,SCORE=
999990
1230 DATA T150V15O4L4CDECL8DECDE2,T150V13O6L4CDECCDEE,L4DEFDL8EFDEF2,DEFDDEFF,L4
EFGEL8FGFGAB,EFDEECC
1240 '__TITLE_____________♦
1250  SET PAGE 0,0
1260 CLS
1270 CIRCLE(128,175),70,1,0,3.15,.6:LINE(0,175)-(255,175),1:LINE(63,160)-(192,16
0),1:PAINT(128,150),12,1:PAINT(128,170),10,1:PAINT(128,180),4,1:CIRCLE(150,80),2
0,8:PAINT(150,80),8
1280 PSET(64,10),7:PRINT#1,"THE QUAKE ISLANDS":PSET(96,20),7:PRINT#1,"FOR MSX2":
PSET(72,200),7:PRINT#1,"HIT SPACE KEY!"
1290 PUT SPRITE0,(120,117),,0:PUT SPRITE 1,(100,120),,2:PUT SPRITE 2,(140,120),,
1
1300 FOR I=3 TO 6:PUT SPRITE I,(I*16+48,40),,I:NEXTI
1310 IF STRIG(0) THEN S=0:GOTO 1350
1320 IF STRIG(1) OR STRIG(3) THEN S=1:GOTO 1350
1330 GOTO 1310
1340 '__ｼｮｷｾｯﾃｲ 1_________♦
1350 RO=1:MN=3:SC=0
1360 GOSUB 1040:GOTO 120
1370 '__SPRITE____________♦
1380 RESTORE 1550:FOR I=0 TO 6:B$="":FOR J=0 TO 31
1390 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
1400 RESTORE 1620:FOR I=0 TO 6:B$="":FOR J=0 TO 15
1410 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:COLOR SPRITE$(I)=B$:NEXT
1420 '__ｿﾉﾀ ﾉ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ____♦
1430 SET PAGE 0,1:CLS:COLOR ,7
1440 DIM C10%(66),C20%(66),C30%(66),C40%(66)
1450 LINE(0,15)-(5,0),1:LINE-(8,8),1:LINE-(12,3),1:LINE-(15,15),1:LINE-(0,15),1:
PAINT(8,9),14,1:LINE(3,12)-(5,6),1:LINE(8,12)-(10,9),1
1460 COPY(0,0)-(15,15) TO C10%:CLS
1470 LINE(3,11)-(9,11),1:LINE-(11,8),1:LINE-(5,8),1:LINE-(3,11),1:LINE-(2,15),1:
LINE-(10,15),1:LINE-(12,12),1:LINE-(11,8),1:LINE(10,15)-(9,11),1
1480 PAINT(5,10),10,1:PAINT(4,14),10,1:PAINT(10,12),10,1:PSET(1,7),10:PSET(3,5),
10:PSET(6,4),10:PSET(10,4),10:PSET(13,5),10:PSET(15,7),10
1490 COPY(0,0)-(15,15) TO C20%:CLS
1500 CIRCLE(7,10),7,1,,,.5:PAINT(7,10),1
1510 COPY(0,0)-(15,15) TO C30%:CLS
1520 COPY(0,0)-(15,15) TO C40%:CLS
1530 GOTO 1250
1540 '__SPRITE DATA______♦
1550 DATA 07,07,39,1F,07,07,03,07,07,07,1F,3F,67,0F,1F,3C,C0,F0,F8,F8,F0,F0,60,F
0,F0,F0,FC,FE,F3,F8,7C,1E
1560 DATA 1E,61,61,03,0F,10,1F,39,70,F0,B9,9F,D0,CF,06,1E,00,00,00,C0,F0,38,D8,E
C,FE,FF,ED,D9,3B,F3,60,78
1570 DATA 00,00,00,03,0F,1C,1B,37,7F,FF,B7,9B,DC,CF,06,1E,78,86,86,C0,F0,08,F8,9
C,0E,0F,9D,F9,0B,F3,60,78
1580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,03,0F,00,88,D9,AA,8B,8A,00,0F,0F,1F,1F,3F,7F,F
F,FF,FF,00,8E,49,2F,EA,29
1590 DATA 00,F0,F0,F8,F8,FC,FE,FF,FF,FF,00,4B,52,63,52,4B,00,00,00,00,00,00,00,0
0,C0,F0,00,D1,19,D5,13,D1
1600 DATA 3C,66,66,66,60,60,70,38,1C,0E,06,06,66,66,66,3C,3C,66,66,66,66,66,66,6
6,66,66,66,66,66,66,66,3C
1610 DATA 7E,7E,60,60,60,60,60,7C,7C,60,60,60,60,60,60,60,7E,7E,18,18,18,18,18,1
8,18,18,18,18,18,18,18,18
1620 DATA 8,8,8,8,4,4,4,F,F,F,8,8,8,4,4,4
1630 DATA C,C,C,C,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1
1640 DATA C,C,C,C,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1
1650 DATA F,F,F,F,F,5,5,5,5,5,1,1,1,1,1,1
1660 DATA F,F,F,F,F,5,5,5,5,5,1,1,1,1,1,1
1670 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,9,9,9,9,9,9,9,9
1680 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,9,9,9,9,9,9,9,9
1690 '__ROUND DATA_______♦
1700 DATA 400,5FE,502,57A,50A,50A,5EA,40A,7FA,002 :'●●  1
1710 DATA 800,442,224,108,A92,495,108,244,422,001 :'●●  2
1720 DATA DBC,AB0,A8C,ABC,000,89F,50A,20A,50A,89F :'●●  3
1730 DATA FC0,040,05F,040,FC0,005,025,050,088,004 :'●●  4
1740 DATA F80,080,29E,100,080,418,799,901,102,21C :'●●  5
1750 DATA 108,FBE,30A,512,922,000,0EA,12A,0A0,1C0 :'●●  6
1760 DATA 200,500,880,F88,898,888,008,008,008,01C :'●●  7
1770 DATA F6C,854,E54,844,800,063,036,79C,036,063 :'●●  8
1780 DATA 000,000,F1C,CB6,CA2,F20,C22,C36,C1C,000 :'●●  9
1790 DATA 000,03E,002,004,D88,A90,ABE,A80,880,000 :'●● 10
1800 DATA 780,400,700,400,422,436,02A,022,022,022 :'●● 11
1810 DATA 444,554,555,555,555,555,555,555,555,111 :'●● 12
1820 DATA 010,532,552,552,552,57A,512,512,512,000 :'●● 13
1830 DATA 250,500,89E,040,004,F21,178,528,228,148 :'●● 14
1840 DATA 887,D92,AAA,8BA,8AA,000,EAF,8A9,8E9,EAF :'●● 15
1850 DATA E2A,4CA,442,E44,000,780,098,181,102,11C :'●● 16
1860 DATA F3C,000,3CF,000,F3C,000,3CF,000,F3C,000 :'●● 17
1870 DATA 891,294,000,909,060,060,909,000,294,891 :'●● 18
1880 DATA 638,924,838,920,620,000,044,044,044,038 :'●● 19
1890 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000 :'●● 20
1900 '___________________♦
```



MSX2+用

いにしえのポートピアを思いだす

3次元迷路

清野　智弘

内　容

BASICマガジンの1983年3月号96ページのPC-6001用「立体三次元迷路」と同じようなものです。ただし，移植ではありません。プログラムはすべてオリジナルです。

遊びかた

三次元迷路の中でゴール地点までたどり着いてください。自分のいる位置は，16進数の直角座標で表されています。スタート地点が「111」で，ゴール地点が「DDD」です。

画面には二つの3桁の数字が表示されていますが，上のほうが位置を表し，下のほうが進んだ回数を表します。位置を表す数字のうち，一つだけ背景色がちがっています。この色がピンク色のときは，前に進むとその数字が一つ増えます。淡い黄色のときは，逆に減ります。

《第1表》プログラムのしくみ

10～110	初期設定
120～180	キー入力受付
190～250	左の壁を描く
260～320	右の壁を描く
330～390	前の壁を描く
400～460	上の壁を描く
470～530	下の壁を描く
540～640	迷路の壁を描く
650～670	ゴール地点に到達
680～	迷路作成

操作方法

上下左右に向きを変えるときは，カーソル・キーを使います。そしてスペース・キーで前に進みます。ゴール地点に達するとゲームは終わります。もう一度するときはスペース・キーを押してください。

プログラムについて

高速化するために，迷路の表示には演算や配列変数を入れないことにしました。従って，LINE文の山ができてしまいました。しかし，上の壁を表示する部分は，左の壁を表示する部分のLINE文のx座標とy座標を入れ替えるだけでできます。下の壁と右の壁も同様です。入力するときには工夫してください。

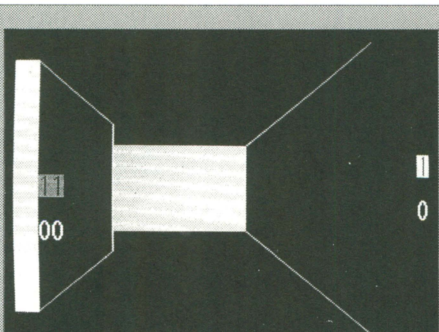
《第2表》変数表

X, Y, Z	自分の位置
DX, DY, DZ	向いている方向
L	左の方向
U	上の方向
P	表示ページ
Q	描画ページ
H	進んだ回数

また，迷路の大きさは簡単に変えられます。

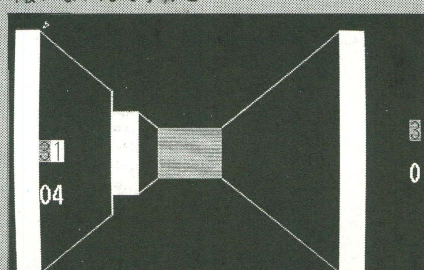
MSX MUSICがないときは，音楽に関する命令を省いてください。

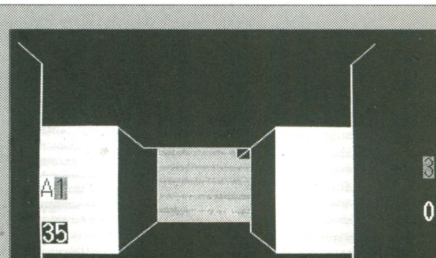
★　　　★



▲《写真1》影：今月は私と編くんの2人でこの3Dメイズを案内させてもらいます。編：大丈夫ですか影さん？

▼《写真2》影：わっはっは私にまかせればもう安心。ちゃんと武器も薬草も持ってきたぞ。編：このゲーム敵いないんですけど…





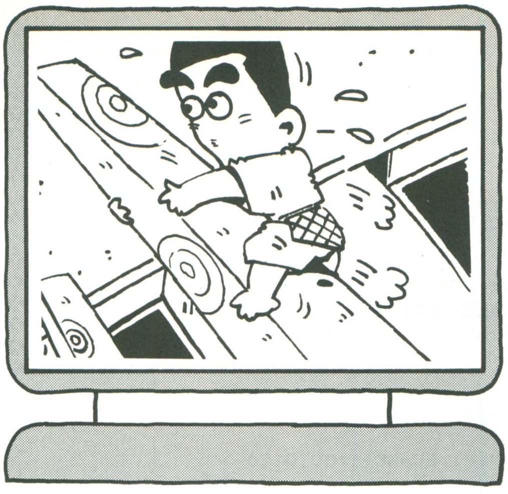
▲《写真3》編：ちょっとあの一番奥，上にも通路がありますよ。どうすんですか。影：大丈夫ほらカサコソ…。編：さすがゴキブリ影さん

★ベーマガは大きくなったが，字が大きくなっただけで，内容は変わってないのでは？(広島県安芸郡・by 水洗便所13才)……【影：おいおい，どこを見てるんだい。変わってないだと？この私がまじめに，ビシバシ働いているのではないか。一同：さ，帰りますかな。】

三次元迷路のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 200:CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(1):CALL KANJI0:SCREEN 5,,0:A=RND(-TIME)
20 DEFINT A-Z:DEF FNB(B)=(B¥8+B*8)AND 63
30 A$="gab>c<bag>d<gr8>d4<g>d<gr8":A$="v15@0t150o518"+A$+A$+A$
40 RESTORE50:FOR I=2 TO 8:READ A,B,C:CALL PALETTE(I,A,B,C):NEXT
50 DATA 3,7,3,2,7,2,1,6,1,1,5,1,1,4,1,1,3,1,1,2,1
60 COLOR 4,0,0:SET PAGE 0,0:GOSUB 680
70 X=1:Y=1:Z=1:F=1:L=2:U=4:P=1:Q=0:H=0
80 LOCATE 6,7:PRINT"お待たせ致しました。":SET PAGE 0,1
90 PLAY#2,"v15t150@14o518ga14b>d<abea18gf+edd1"
100 CALL PLAY(0,A):IF A THEN 100
110 SOUND 6,30:SOUND 7,&H1F:SOUND 10,16:SOUND 11,0:SOUND 12, 4:GOSUB 540
120 IF STRIG(0) AND M(X+DX,Y+DY,Z+DZ)>0 THEN X=X+DX:Y=Y+DY:Z=Z+DZ:H=H+1:GOSUB 550
130 S=STICK(0):IF(S AND 1)=0 THEN 120
140 IF S=1 THEN SWAP F,U:U=FNB(U):GOSUB 540
150 IF S=5 THEN SWAP F,U:F=FNB(F):GOSUB 540
160 IF S=7 THEN SWAP F,L:L=FNB(L):GOSUB 540
170 IF S=3 THEN SWAP F,L:F=FNB(F):GOSUB 540
180 IF X=13 AND Y=13 AND Z=13 THEN 650 ELSE 120
190 LINE(0,0)-(15,15),,,XOR:LINE -(15,195),2,,XOR:LINE -(0,210),,,XOR:LINE(0,15)-(15,195),2,BF:RETURN
200 LINE(60,60)-(15,15),,,XOR:LINE -(15,195),3,,XOR:LINE -(60,150),,,XOR:LINE(15,60)-(60,150),3,BF:RETURN
210 LINE(75,75)-(60,60),,,XOR:LINE -(60,150),4,,XOR:LINE -(75,135),,,XOR:LINE(60,75)-(75,135),4,BF:RETURN
220 LINE(83,83)-(75,75),,,XOR:LINE -(75,135),5,,XOR:LINE -(83,127),,,XOR:LINE(75,83)-(83,127),5,BF:RETURN
230 LINE(87,87)-(83,83),,,XOR:LINE -(83,127),6,,XOR:LINE -(87,123),,,XOR:LINE(83,87)-(87,123),6,BF:RETURN
240 LINE(90,90)-(87,87),,,XOR:LINE -(87,123),7,,XOR:LINE -(90,120),,,XOR:LINE(87,90)-(90,120),7,BF:RETURN
250 LINE(92,92)-(90,90),,,XOR:LINE -(90,120),8,,XOR:LINE -(92,118),,,XOR:LINE(90,92)-(92,118),8,BF:RETURN
260 LINE(210,0)-(195,15),,,XOR:LINE -(195,195),2,,XOR:LINE -(210,210),,,XOR:LINE(195,15)-(210,195),2,BF:RETURN
270 LINE(150,60)-(195,15),,,XOR:LINE -(195,195),3,,XOR:LINE -(150,150),,,XOR:LINE(195,60)-(150,150),3,BF:RETURN
280 LINE(135,75)-(150,60),,,XOR:LINE -(150,150),4,,XOR:LINE -(135,135),,,XOR:LINE(150,75)-(135,135),4,BF:RETURN
290 LINE(127,83)-(135,75),,,XOR:LINE -(135,135),5,,XOR:LINE -(127,127),,,XOR:LINE(135,83)-(127,127),5,BF:RETURN
300 LINE(123,87)-(127,83),,,XOR:LINE -(127,127),6,,XOR:LINE -(123,123),,,XOR:LINE(127,87)-(123,123),6,BF:RETURN
310 LINE(120,90)-(123,87),,,XOR:LINE -(123,123),7,,XOR:LINE -(120,120),,,XOR:LINE(123,90)-(120,120),7,BF:RETURN
320 LINE(118,92)-(120,90),,,XOR:LINE -(120,120),8,,XOR:LINE -(118,118),,,XOR:LINE(120,92)-(118,118),8,BF:RETURN
330 LINE(15,15)-(195,195),0:LINE(195,15)-(15,195),0:LINE(15,15)-(195,195),2,BF:RETURN 630
340 LINE(60,60)-(150,150),0:LINE(150,60)-(60,150),0:LINE(60,60)-(150,150),3,BF:RETURN 630
350 LINE(75,75)-(135,135),0:LINE(135,75)-(75,135),0:LINE(75,75)-(135,135),4,BF:RETURN 630
360 LINE(83,83)-(127,127),0:LINE(127,83)-(83,127),0:LINE(83,83)-(127,127),5,BF:RETURN 630
370 LINE(87,87)-(123,123),0:LINE(123,87)-(87,123),0:LINE(87,87)-(123,123),6,BF:RETURN 630
380 LINE(90,90)-(120,120),0:LINE(120,90)-(90,120),0:LINE(90,90)-(120,120),7,BF:RETURN 630
390 LINE(92,92)-(118,118),0:LINE(118,92)-(92,118),0:LINE(92,92)-(118,118),8,BF:RETURN 630
400 LINE(0,0)-(15,15),,,XOR:LINE -(195,15),2,,XOR:LINE -(210,0),,,XOR:LINE(15,0)-(195,15),2,BF:RETURN
410 LINE(60,60)-(15,15),,,XOR:LINE -(195,15),3,,XOR:LINE -(150,60),,,XOR:LINE(60,15)-(150,60),3,BF:RETURN
420 LINE(75,75)-(60,60),,,XOR:LINE -(150,60),4,,XOR:LINE -(135,75),,,XOR:LINE(75,60)-(135,75),4,BF:RETURN
430 LINE(83,83)-(75,75),,,XOR:LINE -(135,75),5,,XOR:LINE -(127,83),,,XOR:LINE(83,75)-(127,83),5,BF:RETURN
440 LINE(87,87)-(83,83),,,XOR:LINE -(127,83),6,,XOR:LINE -(123,87),,,XOR:LINE(87,83)-(123,87),6,BF:RETURN
450 LINE(90,90)-(87,87),,,XOR:LINE -(123,87),7,,XOR:LINE -(120,90),,,XOR:LINE(90,87)-(120,90),7,BF:RETURN
460 LINE(92,92)-(90,90),,,XOR:LINE -(120,90),8,,XOR:LINE -(118,92),,,XOR:LINE(92,90)-(118,92),8,BF:RETURN
470 LINE(0,210)-(15,195),,,XOR:LINE -(195,195),2,,XOR:LINE -(210,210),,,XOR:LINE(15,195)-(195,210),2,BF:RETURN
480 LINE(60,150)-(15,195),,,XOR:LINE -(195,195),3,,XOR:LINE -(150,150),,,XOR:LINE(60,195)-(150,150),3,BF:RETURN
490 LINE(75,135)-(60,150),,,XOR:LINE -(150,150),4,,XOR:LINE -(135,135),,,XOR:LINE(75,150)-(135,135),4,BF:RETURN
500 LINE(83,127)-(75,135),,,XOR:LINE -(135,135),5,,XOR:LINE -(127,127),,,XOR:LINE(83,135)-(127,127),5,BF:RETURN
510 LINE(87,123)-(83,127),,,XOR:LINE -(127,127),6,,XOR:LINE -(123,123),,,XOR:LINE(87,127)-(123,123),6,BF:RETURN
520 LINE(90,120)-(87,123),,,XOR:LINE -(123,123),7,,XOR:LINE -(120,120),,,XOR:LINE(90,123)-(120,120),7,BF:RETURN
530 LINE(92,118)-(90,120),,,XOR:LINE -(120,120),8,,XOR:LINE -(118,118),,,XOR:LINE(92,120)-(118,118),8,BF:RETURN
540 DX=(F=8)-(F=1):DY=(F=16)-(F=2):DZ=(F=32)-(F=4)
550 COLOR 4,0:CALL CLS:LINE(0,0)-(210,210):LINE(210,0)-(0,210)
560 FOR J=X+DX AND Y+DY AND Z+DZ AND 1 TO 6 STEP 2:M=M(X+DX*J,Y+DY*J,Z+DZ*J):I=J+1
570 IF M AND L THEN ON I GOSUB 190,200,210,220,230,240,250
580 IF M AND FNB(L) THEN ON I GOSUB 260,270,280,290,300,310,320
590 IF M AND U THEN ON I GOSUB 400,410,420,430,440,450,460
600 IF M AND FNB(U) THEN ON I GOSUB 470,480,490,500,510,520,530
610 IF(M AND F)=0 THEN ON I GOSUB 330,340,350,360,370,380,390
620 NEXT:LINE(95,95)-(115,115),1,BF
630 LOCATE 28,5:COLOR 1,12+DX:PRINT HEX$(X);:COLOR 1,12+DY:PRINT HEX$(Y);:COLOR 1,12+DZ:PRINT HEX$(Z):LOCATE 28,7:COLOR
15,0:PRINT RIGHT$(STR$(1000+H),3)
640 SET PAGE P,Q:SWAP P,Q:SOUND 13,5:RETURN 180
650 SET PAGE Q,Q:LOCATE 5,6:COLOR 10,6:PRINT"★";:COLOR 9,6:PRINT" Ｇ Ｏ Ａ Ｌ ";:COLOR 10,6:PRINT"★":PLAY#2,A$
660 CALL PLAY(0,A):IF A THEN 660
670 IF STRIG(0) THEN ERASE M:GOTO 60 ELSE 670
680 REM 迷路作成
690 CALL CLS:LOCATE 6,7:PRINT"迷路を作成しています"
700 DIM M(14,14,14)
710 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 13:FOR K=0 TO 14 STEP 14
720 M(I,J,K)=-1:M(K,I,J)=-1:M(J,K,I)=-1
730 NEXT:NEXT:NEXT:M(1,1,1)=1:M(12,13,13)=-1:M(13,12,13)=-1
740 LOCATE 6,7:PRINT"しばらくお待ち下さい"
750 A=2:FOR I=1 TO 13 STEP 2:FOR J=1 TO 13 STEP 2:FOR K=1 TO 13 STEP 2
760 X=I:Y=J:Z=K:IF M(X,Y,Z)>0 THEN 880
770 B=0:DX=INT(RND(1)*2)*2-1:DY=0:DZ=0
780 IF RND(1)<.666 THEN SWAP DX,DY:IF RND(1)<.5 THEN SWAP DY,DZ
790 IF M(X+DX,Y+DY,Z+DZ)=0 THEN IF M(X+DX*2,Y+DY*2,Z+DZ*2)<A THEN 820
800 B=B+1:IF B=6 THEN 840
810 SWAP DX,DY:SWAP DY,DZ:DX=-DX:GOTO 790
820 M(X,Y,Z)=A:M(X+DX,Y+DY,Z+DZ)=A:X=X+DX*2:Y=Y+DY*2:Z=Z+DZ*2
830 IF M(X,Y,Z)>0 THEN A=A+1:GOTO 880 ELSE M(X,Y,Z)=A:GOTO 770
840 FOR U=1 TO 13:FOR V=1 TO 13:FOR W=1 TO 13
850 IF (I AND 1)+(J AND 1)+(K AND 1)<2 THEN 870
860 IF M(U,V,W)=A THEN M(U,V,W)=0
870 NEXT:NEXT:NEXT:GOTO 760
880 NEXT:NEXT:NEXT:LOCATE 6,7:PRINT"もう少しお待ち下さい"
890 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 13:FOR K=1 TO 13
900 IF M(I,J,K)<=0 THEN 950
910 IF (I AND 1)=0 THEN M(I,J,K)=9:GOTO 950
920 IF (J AND 1)=0 THEN M(I,J,K)=18:GOTO 950
930 IF (K AND 1)=0 THEN M(I,J,K)=36:GOTO 950
940 M(I,J,K)=-(M(I+1,J,K)>0)-(M(I,J+1,K)>0)*2-(M(I,J,K+1)>0)*4-(M(I-1,J,K)>0)*8-(M(I,J-1,K)>0)*16-(M(I,J,K-1)>0)*32
950 NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
```


★PC-9801ゲームプログラム大全集Ｉをだしてください。(神奈川県川崎市・**伊藤愛主13才**)……【**つぐ美**：そのためにはまず，プログラムを送ってください。**編**：良いのがたくさん集まったところで，一気にドーンと。**影**：たーまやー。おや？】



MZ-1500(MZ-5Z001 BASIC)用

これがっ！これがっ！波紋修業ゲームだあっ!!

J君の奇妙的冒険

FROG

物語

波紋，その謎の拳法の源流は古代中国は周の時代の武人，弧翁までさかのぼる。波紋をきわめた者は水の上や壁をも自由に歩くことができるという。また，波紋を使うときに叫ぶ言葉「こおおおっ」は弧翁の名に由来する（民明書房刊，「聖拳アチョー」より）というわけで，あなたは波紋の道の修業に入ったのである。

内容

二つのゲームがミックスされています。タイトル画面でⒽキーを押せば「波紋ゲーム」。Ⓢを押せば「仙道ゲーム」ができます。

遊びかた

○波紋ゲーム

いわば練習編です。柱と人がでてきますので，柱を登っていってください。登りかたは，左上の「こおおおおおっ」の上の矢印が「っ」のところでⓏキーを押すと人が一つ上に上がります。

この要領で50mまで登ってください。50m登るとTIMEがでます。一番いい記録は残るのでがんばって。また，何もしてないと下へどんどんずり落ちていきます。一番下まで落ちてしまうとゲーム・オーバー。

さあ！1000秒切るのをめざしてがんばろう。

○仙道ゲーム

いわば実戦編です。あなた(人)は水面上にいます。下からあぶくがせりでてくるので，左右によけてください。キー操作は SHIFT を押せば左，押していなければ右へ動きます。

しかし，何もしてないとこれまた下へ下へひきずりこまれてしまいます。ひきずりこまれないようにするには，左上の「こおおおおおっっ」の上の矢印が「っ」のところでⓏキーを押してください。一番下までひきずりこまれるか，あぶくに当たってしまうとゲーム・オーバー。

プログラムについて

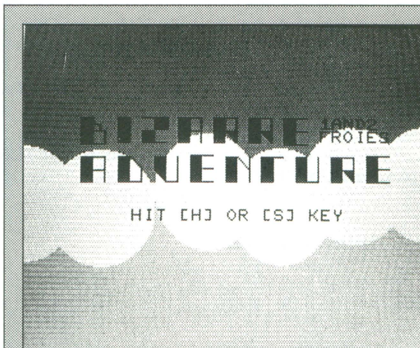
機械語を使っているから，RUNする前にSAVEしてください。

改造について

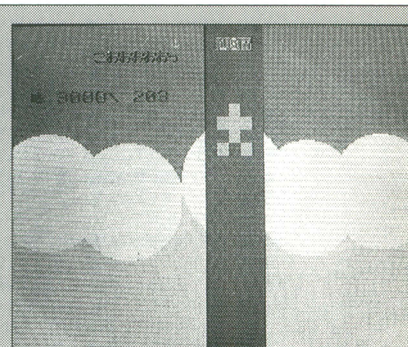
仙道ゲームはどんどんやってもらったらいいんですが，波紋ゲームにPCGは使わないでください。背景がばけます。

★参考：○集英社，ジョジョの奇妙な冒険(荒木飛呂彦先生)

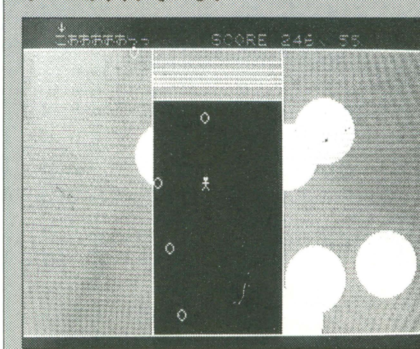
○バンダイ，ファミコンジャンプ



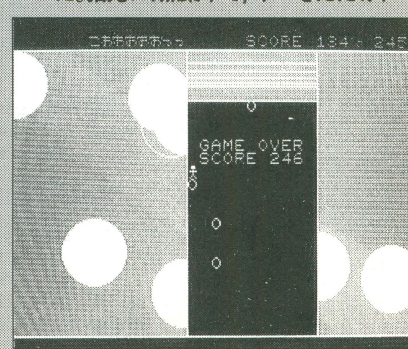
▲《写真1》タイトル画面なのだァ！二つのゲームが入っているゾ



▲《写真2》一つめは柱を50メーター登るゲームだ。指先に1点集中で，キーをたたけ！



▲《写真3》二つめは実戦モードだ。あわをよけながら波紋を練れ！



▲《写真4》ゲーム・オーバー。コツは早めに押すことだが，くるピー

CHECKER FLAG

編：本当に奇妙なゲームですね。
Dr.D：うむ，何となくさびしいなー。
編：内容もさびしいし，画面もさびしいですよね。
Dr.D：MZの投稿自体もさびしくなってきおったわい。
編：そうですね。

MZ-1500

★SRでN-BASICができるのなら，FRもできると思っていたができなかった。調べてみるとN-BASICのソフトがいることがわかった。どこに売っているのですか？(山口県防府市・山田　康12才)……【編：NECパソコン・インフォメーション・センターに問い合わせて。】

```
10 REM JOJO
20 LIMIT $CDFF:INIT"CRT:G":PRTY:CCOLOR,,7,0:DIM MU$(4),C$(2):H1=3000:H2=0
30 GOSUB 590
40 SC=0:RU=0:X=20:Y=5:K=0:C=0:CU=0:SI=1:J=0:C$(0)=" ":C$(1)="O":C$(2)="O"
50 RESTORE750:CLS3:GOTO370
60 ON GE GOTO 70,80
70 CLS3:CONSOLE 3,22,0,40:GOTO210
80 FORI=0TO24:CURSOR 16,I:PRINT[2,0]"";:NEXTI:CONSOLE
90 REM HAMON
100 Y=18:RU=RU+1:K=0:W=0
110 IF RU=6 THENCLS3:CURSOR10,10:PRINT"YOUR TIME ";SC:WAIT2000:GOTO420
120 USR($CE00):CURSOR17,Y-2:PRINT[2,0]"";
130 GETA$:CURSORK+7,1:PRINT" ";:H=(K=5):IFA$="Z"THENY=Y+H:K=0
140 GOSUB560:IFY<2THEN100
150 CURSOR18,Y-1:PRINT[6,0]"";
160 IF Y>21THENCLS2:CURSOR 10,10:PRINT"GAME OVER":WAIT1500:GOTO40
170 CURSOR2,5:PRINT[2]"¥";H1;"\";SC;:CURSOR17,1:PRINT[6]STR$(RU)"O.M."
180 K=K+1:K=K*-(K<7):W=W+1:Y=Y-(W>15-RU):W=W*-(W<16-RU)
190 CURSOR7,2:PRINT[2]".ｺｵｵｵｵｯ.";:CURSORK+7,1:PRINT[7]"↓";:SC=SC+1:GOTO120
200 REM SENDO
210 GOSUB500
220 CURSORX,Y-1:PRINT" ";
230 CURSOR(RND(1)*5)+X-2,24:PRINT[3]C$(F)
240 GETA$:CURSORK+7,1:PRINT" ";
250 H=(K=5 OR K=6):IFA$="Z"THENHP=1*-H:K=0
260 A=PEEK($E001):X=X+(A=254 AND X>15)-(A=255 AND X<25)
270 CURSORX,Y:PRINT[6]CHR$($63);
280 IFPEEK($D000+X+(Y+1)*40)=$FTHENY=22
290 IF Y>21THENCURSOR16,10:PRINT[4]"GAME OVERSCORE";SC:GOTO430
300 Y=Y+(1)*-(K=0 AND HP=0)
310 CURSOR20,2:PRINT[2]"SCORE";H2;"\";SC:CURSOR7,2:PRINT[2]".ｺｵｵｵｵｯｯ.";
320 K=K+1:K=K*-(K<7):GOSUB560
330 C=C+1:F=-(C=5-RU)+FF:CU=CU+1:RU=RU-1*(CU=100):C=C*-(F=0 AND C<7):CU=CU*-(CU<
100)
340 CURSORK+7,1:PRINT[7]"↓";
350 FF=-(RU>3):SC=SC+1:HP=0:GOTO220
360 REM OPENNING
370 GOSUB460:FORI=1TO5:READ A$:CURSOR 6,6+I:PRINT[6]A$;:NEXTI
380 CURSOR 11,14:PRINT[6]"HIT [H] OR [S] KEY"
390 GETA$:IFA$=""THENUSR($CE00):GOSUB560:GOTO390
400 SI=3:CLS:MUSICSTOP:GOSUB490:PAL:GE=1-(A$="H"):GOTO60
410 REM END
420 IF SC<H1 THEN H1=SC:GOTO440:ELSE440
430 IF SC>H2 THEN H2=SC:GOTO440:ELSE440
440 WAIT 4000:GOTO40
450 REM CG
460 CURSOR 13,11:PRINT[4]"PLEASE WAIT"
470 PAL0,0,2,3,4,0,0,0:FORI=1TO6:CIRCLE[7,0]I*50-15,93+RND(1)*23,35:NEXTI
480 LINE[0,0],5,106,309,106:PAINT[7,0],5,109,7:PAINT[5],10,198,7:PAINT[1],0,0,7
490 FORI=0TO39:POKE$D1E0+I,$43:NEXTI:PAL0,2,2,3,1,6,0,7:RETURN
500 REM CG 2
510 BOX[7,0]0,25,319,199,1:FORI=1TO9:A=(RND(1)*320):B=(RND(1)*150)+45
520 CIRCLE[7],A,B,20:PAINT[7],A,B,7:NEXT
530 BOX[7,0]120,25,209,199,0:BOX[7,0]120,25,209,56,1
540 FORI=1TO5:J=J+I:LINE[7,0]120,48-J,209,48-J:NEXT:RETURN
550 REM MUSIC
560 IF PEEK($37E7)=0 THEN MUSIC MU$(SI);;MU$(SI+1)
570 RETURN
580 REM MACINE L
590 FORI=$CE00TO$CE51STEP16:FORJ=0TO15
600 READ A$:POKEI+J,VAL("$"+A$):B=B+VAL("$"+A$):NEXT
610 READ C$:IF RIGHT$(STR$(B),3)=C$ THEN NEXT:ELSE 650+I*10;"ｷﾞｮｳﾆBUG":END
620 FORI=1TO4:READ MU$(I):NEXTI
630 MUSICINIT:RETURN
640 REM DATA
650 DATA F3,06,0C,21,F7,D6,11,52,CE,D3,E3,7E,D3,E1,12,13,097
660 DATA 0E,28,2B,0D,20,FC,05,C2,09,CE,00,06,0C,21,F7,D6,417
670 DATA 11,F6,D6,0E,27,D3,E3,1A,77,D3,E1,1B,2B,0D,C2,25,280
680 DATA CE,1B,2B,05,C2,23,CE,06,0C,21,D0,D6,11,52,CE,1A,800
690 DATA D3,E3,77,D3,E1,13,0E,28,2B,0D,20,FC,05,C2,3F,CE,674
700 DATA FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,126
710 DATA"T703B5B5G3A5A5F3G5G5E3F5F5D3F5F5D3F5D3F5D3F5D3F2D1F2D1F2D1R5C5D5G3G5F1E
1D1C1D5G5F3E3R1E5F5G5B5+#D3G3F3D3B7R1"
720 DATA"T702C2D2E2F2E2C2D2E2F2E2C2E2F2E2C2D2E2F2E2C2D2E2F2E2D2C2D2E2F2E2C2D2F60
3D5C3D5C3D5C3D5C3D2C1D2C1D2C1R102C4C4C4C4C4C4C4C4D4D4D4D4C4C4C4C4"
730 DATA"T703E5D5C5E5D3D3R3E5F6E3E5D5C7D5E3D3D6R3C5D5E7D5C4D4D7-A6C3C3R3C3R3C5-A
3-A5C5D6E3E5E5E9"
740 DATA"T702+E3#F3A3+C3A3F3+D3F3G3B3+D3A3G3F3+D3E3G3+C3+C3E3B5+E5E3A303E3C3-E3E
3E3-E3-A3C3E3C3A3-E3E502A5+E3+C3E3+D3+D3D3#F3A3+D3A3F3D303R5C3R6C3R6C3R6C3R6D3R6
D3R4G8"
750 DATA" 1AND2 "
760 DATA" FROIES"
770 DATA" "
780 DATA" "
790 DATA" "
```


★BMスーパー・クイズの問題で解答するために，パソコンを使ったのは僕だけでしょうか。(茨城県猿島郡・**中村浩保16才**)……【**Dr.D**：いや，いい心がけじゃぞ。**影**：Dr.私はまだわかりましぇーん。最後の手段で隠れている部分をけずってみました。**Dr.D**：トホホ。】



MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

雲がくせ者，超難度パズルゲーム

がんばれ！孫五円(そんごえん)

謎のパズル大好きおじさん

◆ストーリー

ぼく孫五円(そんごえん)，孫悟飯(そんごはん)の息子です。今，ぼくの村では，熱病が流行しています。占いばばが占った結果，この熱病には，ポンポコ山に咲くガピタンの花が効くということがわかったんだけど，ポンポコ山は遠いし，それにとっても険(けわ)しいらしいので，誰も行きたがりません。

それで何となくみんな，ぼくに期待しているみたいで，長老までが「昔，おまえの父と祖父が，地球の危機を救ったことがある。だから，今度はおまえが村を救う番だ」などと，わけのわからないことを言います。しかたがないので，ぼくちょっと行ってこようと思います。だから，みんなも応援してね！

◆ゲームの内容

孫五円を操って，ポンポコ山に咲くガピタンの花をすべて摘(つ)むことができればOK！

◆ルール

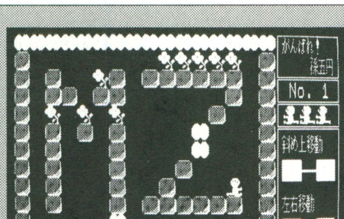
1. 孫五円は，1 3キーで左右に動きます。また，4 6キーで左右にある岩や雲の段上まで飛び上がることができます。
2. 孫五円は，下に何もないと落下します。雲や花の上なら高さに関係なく大丈夫ですが，岩の上への落下は2段までで，それ以上の高さからだとミスになります。
3. 雲は1個なら押して移動させることができます。前に障害物があるとき押し続けると岩に変わります。
4. 岩は動きません。花は咲いている場所に行けば摘んだことになります。
5. 孫五円は，雲に乗って飛ぶことができます。金斗雲(きんとうん)のように自由にコントロールすることはできませんが，乗りかたによって飛ぶ方向がきまるので利用はできます。すなわち，左から乗ると右へ，右から乗ると左へ，上から飛び降りると下へ，下から飛び乗ると上へそれぞれ動きます。ただし，一度動きだすと，雲または孫五円が何かにぶつかるまで止まりません。

◆遊びかた

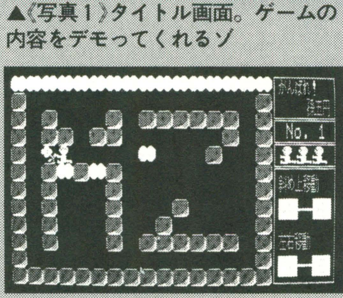
RUNするとデモ画面になります。デモでは簡単な例題を繰り返し解いて見せてくれるので，解きかたのヒントにしてください。何かキーを押してゲーム・スタ



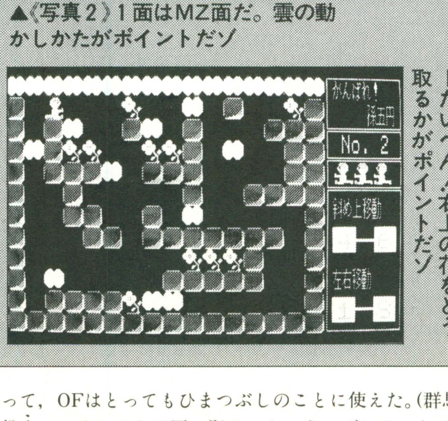
▲《写真1》タイトル画面。ゲームの内容をデモってくれるゾ



▲《写真2》1面はMZ面だ。雲の動かしかたがポイントだゾ



▲《写真3》よし，これを取ってクリア。1面からかなりの難度だ



◀《写真4》2面になると，もーたいへん！右上の花をどう取るかがポイントだゾ

がんばれ！孫五円のプログラム・リスト

```
 10 '*****************************************************************
 20 '      が ん ば れ ! 孫 五 円                  12/10/89  T.Kodama
 30 '*****************************************************************
 40 init "crt:40,25,0,0":init "crt2:640,200,16":klist 0:kmode 1
 50 def int A-Z:console 0,25:gosub 1140:priority &HFFFE
 60 cgen 1:gosub 990:MEN=1
 70 '=====( ゲーム スタート )================================================
 80 key 0,"":N=3:if MEN>10 then MEN=1
 90 gosub 720:GSW=0:C$="No."+right$(" "+str$(MEN),2)
100 line (516,0)-(638,38),11,B:symbol (525,2),left$(T$,10),1,1,12
110 symbol (581,20),right$(T$,6),1,1,12:line (516,40)-(638,60),11,B
120 symbol (538,43),C$,2,2,12:line (516,62)-(638,82),11,B
130 locate 33+(3-N)*2,8:print string$(N,CH$(5));:line (516,84)-(638,190),11,B
140 symbol (525,90),"斜め上移動",1,1,12:A$="4":X=525:Y=112:gosub 180
150 A$="6":X=593:gosub 180:line (561,121)-(593,122),15,B
160 symbol (525,143),"左右移動",1,1,12:A$="1":X=525:Y=165:gosub 180
170 A$="3":X=593:gosub 180:line (561,173)-(593,174),15,B:goto 200
180 line (X,Y)-(X+36,Y+18),15,BF:symbol (X+2,Y+3),A$,4,2,1:return
190 '=====( メイン ループ )================================================
200 K$=inkey$:if K$="" then 200
```

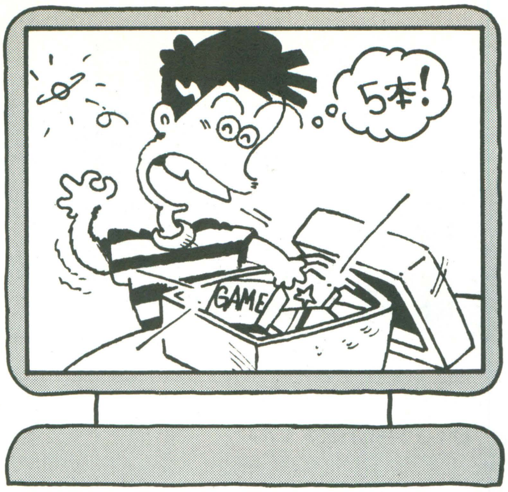

★入院生活を送っている僕にとって，OFはとってもひまつぶしのことに使えた。(群馬県邑楽郡・河北大輔15才)……【つぐ美：たいくつな入院生活などにちょっとでも役立ってくれると天国の影さんも，うかばれることでしょう。影：アーメン!?】

★2月号の186ページで見て思ったんですが、影さんはとうの昔につぐ美さんと結婚していたが、じつはつぐ美さんが影さんとケンカして離婚したんじゃないですか？（大阪府貝塚市・**矢田　宏14才**）……【**影**：なかなか波乱に飛んだ人生でマル。】

```
210 if K$="N" then MEN=MEN+1:goto 80
220 if K$="g" or K$="G" then gosub 790:goto 250
230 gosub 270:if GSW=0 then 200
240 if GSW=1 then gosub 840:MEN=MEN+1:goto 80
250 N=N-1:if N=0 then 60 else goto 90
260 '=====( ｷｰ入力ﾁｪｯｸ )=======================================
270 DX=((K$="1")+(K$="4")-(K$="3")-(K$="6"))*2:if DX=0 then return
280 if K$="1" or K$="3" then gosub 300:return else gosub 610:return
290 '=====( 孫五円移動 )=======================================
300 gosub 380:XX=XP+DX:A$=scrn$(XX,YP):if A$=" " then 340
310 if A$="A" then return
320 if A$="E" then gosub 410:return
330 if A$="I" then gosub 450
340 gosub 520:YY=YP+2:C$=scrn$(XP,YY):if C$=" " then gosub 470:return
350 if C$="I" then gosub 450:gosub 510:return
360 if C$="E" then gosub 540:return else return
370 '=====( 孫五円向きを変える )=======================================
380 if DX<0 then MUKI=5 else MUKI=4
390 locate XP,YP:print CH$(MUKI);:return
400 '=====( 雲を押す )=======================================
410 XK=XX+DX:B$=scrn$(XK,YP):if B$=" " then 430
420 play "o6a16f16":locate XX,YP:print CH$(1);:return
430 locate XK,YP:print CH$(2);:gosub 340:return
440 '=====( 花を摘む )=======================================
450 play "o7c16e16":HANA=HANA-1:if HANA=0 then GSW=1:return else return
460 '=====( 孫五円落下 )=======================================
470 RAKKA=0:while scrn$(XP,YY)=" ":RAKKA=RAKKA+1:gosub 510:YY=YY+2:wend
480 C$=scrn$(XP,YY):if C$="E" then gosub 580:return
490 if C$="I" then gosub 450:gosub 510:return
500 if RAKKA>2 then gosub 790:return else return
510 locate XP,YY:print CH$(MUKI);:locate XP,YP:print CH$(0);:YP=YY:return
520 locate XX,YP:print CH$(MUKI);:locate XP,YP:print CH$(0);:XP=XX:return
530 '=====( 雲に乗って横方向へ移動 )=======================================
540 XX=XP+DX:while scrn$(XX,YP)=" " and scrn$(XX,YY)=" ":play "o6b16a16"
550 locate XX,YY:print CH$(2);:locate XP,YY:print CH$(0);:gosub 520
560 XX=XX+DX:wend:return
570 '=====( 雲に乗って落下 )=======================================
580 while scrn$(XP,YY+2)=" ":play "o6b16a16":gosub 510:YY=YY+2
590 locate XP,YY:print CH$(2);:wend:return
600 '=====( 孫五円飛び上がる )=======================================
610 gosub 380:XX=XP+DX:YY=YP-2:for I=1 to 2:if scrn$(XP,YY)<>" " then 640
620 gosub 510:if scrn$(XX,YP)=" " and scrn$(XX,YP+2)<>" " then 650
630 YY=YY-2:next:I=3
640 if I>1 then for J=2 to I:YY=YP+2:gosub 510:next:return else return
650 gosub 520:YY=YP+2:A$=scrn$(XP,YY)
660 if A$="I" then gosub 450:gosub 510:return
670 if A$="E" then gosub 690:return else return
680 '=====( 雲に乗って上昇 )=======================================
690 YY=YP-2:while scrn$(XP,YY)=" ":play "o6b16a16":gosub 510:YK=YY+2:YY=YY-2
700 locate XP,YK:print CH$(2);:locate XP,YK+2:print CH$(0);:wend:return
710 '=====( 画面を書く )=======================================
720 cls 3:K=2:for I=0 to 11:locate 0,I*2:print string$(16,CH$(K));:K=1:next
730 on MEN restore 1450,1470,1490,1510,1530,1550,1570,1590,1610,1630
740 HANA=0:for Y=2 to 20 step 2:read C$:X=2:for I=1 to 7
750 K=val("&h"+mid$(C$,I,1)):A=K¥4:gosub 770:X=X+2:A=K mod 4:gosub 770:X=X+2
760 next:next:MUKI=4:read XP,YP:locate XP,YP:print CH$(MUKI);:return
770 locate X,Y:print CH$(A);:if A=3 then HANA=HANA+1:return else return
780 '=====( ﾐｽ, ｷﾞﾌﾞｱｯﾌﾟ )=======================================
790 sound 7,&HFC:sound 8,&H10:sound 11,&HF0:sound 12,&H4:sound 1,0
800 K=6:for I=0 to 150 step 5:locate XP,YP:print CH$(K);:sound 13,&H29
810 for J=0 to 100 step 5:sound 0,255-J-I:next:if K=6 then K=MUKI else K=6
820 next:pause 5:GSW=-1:return
830 '=====( 面 ｸﾘｱ )=======================================
840 line (76,64)-(452,127),15,BF:line (86,69)-(442,121),9,BF
850 symbol (108,81),"やったぜ！",4,2,15
860 play init:restore 880:for I=1 to 6:read M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
870 play M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$:next:play wait:play init:return
880 data @2t80q4o6g4&g8{ggg}8g4&g8{efg-}8,@2t80q4o6e4&e8{eee}8e4&e8{cde-}8
890 data @2t80q4o6c4&c8{ccc}8c4&c8{<ab-b>}8,v10t80q4o4e4&e8{eee}8e4&e8{cde-}8
900 data v10t80q4o4c4&c8{ccc}8c4&c8{<ab-b>}8,t80q7o3c2c4&r8
910 data q5g8{ggr}8q3{gga}4,q5e8{eer}8q3{eef+}4,q5c8{ccr}8q3{ccd}4
920 data q5e8{eer}8q3{eef+}4,q5c8{ccr}8q3{ccd}4,c2,q5b-8{b-b-r}8q3{b-gb-}4
930 data q5g8{ggr}8q3{ge-g}4,q5e-8{e-e-r}8q3{e-ce-}4,q5g8{ggr}8q3{ge-g}4
940 data q5e-8{e-e-r}8q3{e-ce-}4,e-2,>q4c8{ccc}8c8{ccc}8,q4a8{aaa}8a8{aaa}8
950 data q4f8{fff}8f8{fff}8,q7a4a4,q7f4f4,f4f4,c8{ccc}8c8{<b>cd-}8
960 data a-8{a-a-a-}8a-8{gab-}8,e-8{e-e-e-}8e-8{efg-}8,a-4q4a-8{gab-}8
970 data e-q4e-8{efg-}8,a-4q4a-8<{gab-}8,q8d1,q8b1,q8g1,q8g1,q8d1,q8g1
980 '=====( ﾃﾞﾓ )=======================================
990 cls 3:T$="がんばれ！孫五円":symbol (64,0),T$,4,3,9
1000 symbol (68,1),T$,4,3,15:restore 1100:for Y=8 to 20 step 4:read A,A$
1010 locate 0,Y:print CH$(A);:symbol (32,Y*8),": "+A$,2,1,11:next
1020 symbol (64,Y*8-16),"の花",2,1,11
1030 locate 13,8:print string$(13,CH$(2)):for Y=10 to 22 step 2
1040 locate 13,Y:print string$(13,CH$(1)):next:MUKI=4
1050 restore 1110:for Y=10 to 20 step 2:read Q$:X=15:for I=1 to 11:locate X,Y
1060 print CH$(val(mid$(Q$,I,1)));:X=X+2:next:next:read XP,YP:read Q$
1070 for Q=1 to len(Q$) step 2:K$=mid$(Q$,Q,1):for R=1 to val(mid$(Q$,Q+1,1))
1080 gosub 270:pause 2:R$=inkey$:if R$<>"" then return
1090 next:next:pause 5:goto 1030
1100 data 4,孫五円,1,岩,2,雲,3,ガピタン
1110 data 30030300003,10210100011,32000000000,10030002200,33012000010
1120 data 11004020000,23,20,124111356112413241133111394111416131141
1130 '=====( ｷｬﾗ 設定 )=======================================
1140 restore 1190
1150 for I=1 to 25:read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$):next
1160 restore 1170:for I=0 to 6:read C$,D$:CH$(I)=C$+"⇩⇐⇐"+D$+"⇧":next:return
1170 data "  ","  ",AB,CD,EF,GH,IJ,KL,MN,OP,QR,ST,UV,WX
1180 '=====( PCG ﾃﾞｰﾀ )=======================================
1190 data 20,000000000000000000000000000000000000000000000000
1200 data 41,0000000000000001F2A55AAD5AAD5AA0000000000000000
1210 data 42,0000000000000001FCAA55AB55AB55AB0000000000000000
1220 data 43,00000000000053FD5AAD5AAD5AA553F0000000000000000
1230 data 44,0103050B15AB56FC55AB55AB55AB56FC0000000000000000
1240 data 45,1C3E7F7FFFFFFFFF1C3E7F7FFFFFFFFF1C3E7F7FFFFFFFFF
1250 data 46,387CFEFFFFFFFFFF387CFCFCFCFCF8F0387CFEFFFFFFFFFF
1260 data 47,FFFFFF7F3E1C0000FFFFFF7E3E1C0000FFFFFF7F3E1C0000
1270 data 48,FFFFFFFE7C380000E0C0000000000000FFFFFFFE7C380000
1280 data 49,000004040035000040E1F1F7FFFFFFFF7F0E1F1B7BF1C0F17B
1290 data 4A,00000000000800000000000000C0E0E0E0C0000000C0E060E0C6
1300 data 4B,0400000000000001F1F0E000000001B1F0E0000010100
1310 data 4C,000000000000000000000000000000000CF6E3418E8C8881C
1320 data 4D,00000001000000000000000001010101010307060707030
1330 data 4E,000078E87800000000000802484F8F8F0F0F8802484F8E0F0
1340 data 4F,00010101011F1F000000000000001F1F0000010101016060 60
1350 data 50,E0FCFCF0F0F0FC7C0103030000F0FC7CE1FFFFF0F0030303
1360 data 51,00001E171E0000000000124211F1F0F0F1F0124211F070F
1370 data 52,000000800000000000000000000080808080C0E060E0E0C080
1380 data 53,073F3F0F0F0F3F3E80C0C000000F3F3E87FFFF0F0FC0C0C0
1390 data 54,008080808F8F80000000000000F8F800000808080800 60606
1400 data 55,000000000020F020F040C0E1F7FFF3F1F000000000020F020F
1410 data 56,000000505080000802030 70F8FEFFFCF800000005050800080
1420 data 57,0202000000000001F3FFF7F1F0E0C0402020000000000000
1430 data 58,2078282020000000F8FCFFFEF870302020782820200000000
1440 '=====( 面 ﾃﾞｰﾀ )=======================================
1450 data 0000FFC,10D1554,1450004,3330010,1110080
1460 data 1010080,1010100,1010400,1011554,0020000,26,16
1470 data 0030843,1818405,9F0F481,1585401,0400415
1480 data 0504800,0145554,0000FD0,2001550,157A000,4,2
1490 data 3C00020,143000F,1218005,1015001,1001C20
1500 data 1555595,000403C,0102014,8105400,FD00800,28,10
1510 data 3C03F03,1405531,0210010,F000000,5055000
1520 data 03F0030,0D5E011,0505010,1008090,0085483,12,20
1530 data 0F0000F,4500005,0000850,200004C,1400844
1540 data 041004F,0415545,07D00C3,0551161,E0002C3,2,2
1550 data 030000C,0500504,1003E00,FC09512,5403C03
1560 data 2001405,1003C00,0055414,0904000,FFF7B00,20,2
1570 data 0A2C003,3F14001,1500000,FD0FF00,5505500
1580 data 0000000,0008050,3F843E0,1544153,FFC402D,24,12
1590 data 0000FF0,0C00554,14020FF,0000055,025C07C
1600 data 0115254,0410044,3701400,1505508,200EF23,6,20
1610 data 3F03FF0,1501554,008003F,0008015,115000C
1620 data 1830034,1310014,1100004,0501540,202F800,8,8
1630 data 3C00000,142600C,0004004,FC8452F,5404F25
1640 data 0C06501,0724000,0554F08,0404500,F7FC000,14,2
```

ートです。もしはまったと思ったら、[G]キーを押してギブアップしてください。一つの面で3回ミスかギブアップすると、ゲーム・オーバーとなります。その面が解けなくても、[N]キーでつぎの面へ進むことができます。全部で10面あります。

★★



PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ1)用

シンプル・イズ・ザ・ベスト！

ショート・プログラム・ゲーム・コレクション

SPGC No.1

MIC

▶はじめに◀

僕は，ショート・プログラムが好きです。いかに短く，おもしろくするかが作るときのポイントだと思います（このプログラムはたいして短くもなく，おもしろくもないかもしれない）。

しかし，ショート・プログラムは，はっきりいって掲載されにくいです。そこで，5本をまとめて作りました（6画面半，62行，オールBASIC)。

SPGC第1弾をお楽しみあれ！（大げさ)。

▶各ゲームの遊びかた◀

①グラフ

左右キーで自分(大)を操作し，グラグラ動く床から落ちないようにしてください。耐えた時間の分だけ得点がもらえます。

②ぴったし

アホな名前ですが気にしないでください。「GO!!」のサインが点灯しますので，スペース・キーを押してください。押した分の時間だけ遠くまで「○」がすべっていきます。「―+―」のところにぴったりに止めてください。最高15点です。

③かねだよー

これもアホな名前です。スミマセン。左右キーで自分を操作し，時間内に金($)をたくさん取ってください。金ひとつにつき1点。

④おいかけ

自分(大)を上下左右キーで動かし，敵(@)をつかまえてください。時間制です。敵1匹つかまえるごとに1点。

⑤うてうてー

アルファベットの敵が右から攻めてきます。そのアルファベットと同じキーを押し，敵をやっつけてください。基地(♥)!?まで攻められるとゲーム・オーバー。敵をやっつけるごとに1点。なお，アルファベットは大文字です。

RUNすると，どのゲームをやるか聞いてきますので，1～5を入力してリターン・キーを押してください。ゲーム・オーバーになったときは，スペース・キーを押すとタイトルに戻ります。

▶改造のアドバイス◀

キャラに色をつけたり，音楽をいれたりなど，改造のしがいがあると思います。

それと，プログラムを短くすることができます。REM文と，タイトルがいらないという人は，とってしまってかまいません(380行～510行)。

そうするとプログラムの長さは3画面半，34行になります。短いでしょう!!

★参考にしたもの

○今までのベーマガ

○PC6001/mkII/66/SRプログラム大全集

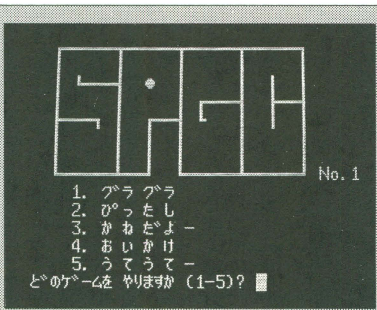
★　★

《第1表》変数表

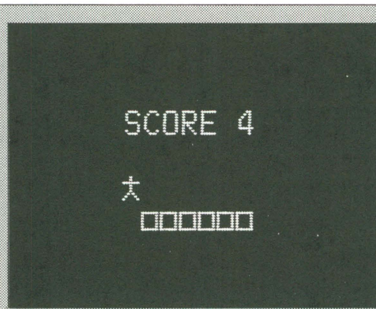
SC	スコア
FNA(A)	乱数発生用
ST	スティックよみとり
X, Y	自分の座標
VX, VY	自分以外の座標
SX	進行方向
A$	雑用
G$	CHR$(7)
A	カウント用

《第2表》プログラム解説

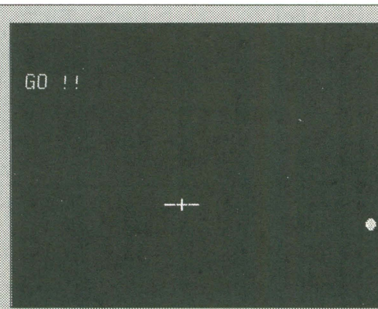
10～ 30行	初期設定
40～ 90行	グラグラ
100～150行	ぴったし
160～210行	かねだよー
220～290行	おいかけ
300～350行	うてうてー
360～530行	タイトル
540～560行	ゲーム・オーバー
570～620行	REM文の列



◀《写真1》タイトル画面。どれもおもしろそうだ！



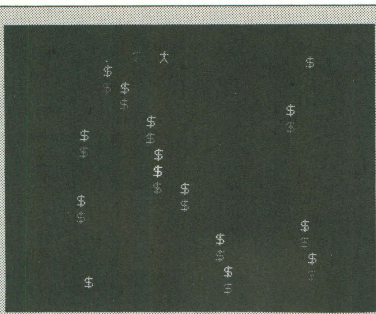
◀《写真2》「グラグラ」と床が動きます



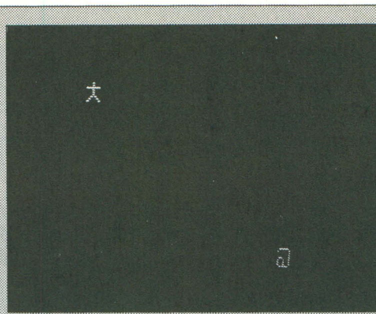
◀《写真3》音とカンと度胸で勝負！「ぴったし」です

PC-6001/mkII/SR

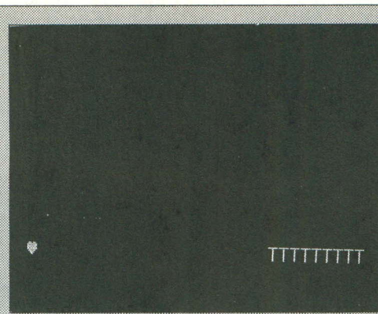
★プログラムを投稿するとき，必ず原稿用紙を使わなくてはいけないのですか？（石川県金沢市・XMR16才）……【影：丈夫で見安ければトイレットペーパーでも完璧さ!! 編：ワープロでもOKですよ。】



◀《写真4》みんなでやると盛り上がる「かねだよー」



◀《写真5》「おいかけ」の画面。見のがしてくれよ〜



◀《写真6》キーボードの練習にもなる「うてうてー」

SPGCNo.1のプログラム・リスト

```
10 REM ●●●●●    SPGC No.1  ●●●●●●
20 CLEAR:SCREEN1,1,1:CØLØR1,1,1:CØNSØLE0,16,0,0:G$=CHR$(7)
30 DEF FNA(A)=INT(RND(1)*A):GØTØ370
40 REM  ●●●●●●  GURAGURA  ●●●●●●
50 CLS:X=9:VX=6:SX=1:SC=0:A$=" □□□□□□ "
60 VX=VX+SX:LØCATEVX,9:PRINTA$;:IFVX>24ORVX<1ORRND(1)>.8THENSX=-SX
70 ST=STICK(0):X=X+(ST=7)-(ST=3):LØCATEX,8:PRINT" 大 ";:SC=SC+1
80 IFSCREEN(X+1,9)=219THEN60
90 GØTØ550
100 REM ●●●●●●   PITTASI   ●●●●●●
110 SC=0:A=0:X=30:CLS:LØCATE14,8:PRINT"-+-";SPC(46);"●";
120 LØCATE2,2:PRINT"      ":LØCATE2,2:PRINT"GØ !!";:IFSTRIG(0)=0THEN120
130 IFSTRIG(0)=1THENA=A+1:PRINTG$;:GØTØ130
140 LØCATEX,9:PRINT"o ";:A=A-1:IFA<0THENSC=15-ABS(15-X):GØTØ550BREAK
150 IFX>0THENX=X-1:GØTØ140
160 REM ●●●●●●  KANEDAYØ   ●●●●●●
170 CLS:X=15:SC=0:A=0
180 ST=STICK(0):X=X+(ST=7)-(ST=3):X=X+(X>0)-(X<31):LØCATEX,0:PRINT"大";
190 A=A+1:IFA>100THEN550
200 LØCATE FNA(31),15:PRINT"$":IFSCREEN(X,0)=32THEN180
210 PRINTG$:SC=SC+1:GØTØ 180
220 REM ●●●●●●   ØIKAKE    ●●●●●●
230 SC=0:X=15:Y=8:A=100
240 VX=FNA(31):VY=FNA(14)
250 S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3):X=X+(X>0)-(X<31):Y=Y+(S=1)-(S=5)
260 Y=Y+(Y>0)-(Y<15):CLS:LØCATEX,Y:PRINT"大";:IFX=VXANDY=VYTHEN290
270 VX=VX+FNA(3)-1:VY=VY+FNA(3)-1:VX=VX+(VX>0)-(VX<31):IFA<0THEN550
280 VY=VY+(VY>0)-(VY<15):LØCATEVX,VY:PRINT"@";:A=A-1:GØTØ250
290 SC=SC+1:PRINTG$:GØTØ240
300 REM ●●●●●●   UTEUTE    ●●●●●●
310 SC=0:LØCATE0,10:PRINT"♥";
320 X=30:A$=CHR$(65+FNA(26))
330 IFINKEY$=A$THENSC=SC+1:LØCATE1,10:PRINTG$;SPC(30);:GØTØ320
340 LØCATEX,10:PRINTA$:X=X-1:IFX>0THEN330
350 GØTØ550
360 REM ●●●●●●   TITLE     ●●●●●●
370 CLS
380 PRINT"  ┌────┬────┬────┬────┐"
390 PRINT"  │    │    │    │    │"
400 PRINT"  │ └──┤ ●  │    │ │  │"
410 PRINT"  │    │    │ ┌──┤ ├──┤"
420 PRINT"  ├──┐ │    │ └  │    │"
430 PRINT"  │    │ ┌──┤    │    │"
440 PRINT"  │    │    │    │    │"
450 PRINT"  └────┴────┴────┴────┘ No.1";
460 PRINT"     1. グラ グラ"
470 PRINT"     2. ぴったし"
480 PRINT"     3. か ね だよ ー"
490 PRINT"     4. お い か け"
500 PRINT"     5. う て う て ー"
510 FØRI=0TØ50:A$=INKEY$:NEXT
520 INPUT"どのゲームを やりますか (1-5)";A:CLS:ØNAGØTØ50,110,170,230,310
530 GØTØ520
540 REM ●●●●●●  GAMEØVER  ●●●●●●
550 LØCATE10,6:PRINT"SCØRE";SC;:IFSTRIG(0)=0THEN550
560 RUN
570 REM──────────────────
580 REM       SPGC No.1
590 REM    For P60/Mk2/66/SR
600 REM   By. MIC  (ソウマ ミツタカ)
610 REM      Tel 0287-68-0490
620 REM──────────────────
```


★最近抱き合わせソフトなどを売っているけど，影さんもベーマガと抱き合わせで売ってしまうのはどうですか？（静岡県田方郡・斉藤誠16才）……【影：私は付録か！編：粗大ゴミとも言います。編集長：影くんと抱き合わせじゃベーマガが売れん。】



PC-6001mkII/6601/SR (モード5, ページ2)用

僕のこの愛, 受け取っておくれ!

WHITE DAY（ホワイトデイ） HAPPENING（ハプニング）

藤石　達也

STORY

バレンタインの日, あなたは憧れの彼女に, なっなっなんと告白のチョコをもらった。「やったぜ! ベイビー」。

そして迎えたホワイトデイ。高鳴る胸。彼女にこの想いを伝えたい。プレゼント片手に彼女のもとへ。しかしどっこい, 調子に乗り過ぎスッテンコロリン。四方に散らばるキャンディー。

HOW TO PLAY

と, いうわけで, 散らばったキャンディーを, もとの箱に戻してください。カーソル・キーで移動。キャンディーは一度押すと何かにぶつかるまで止まりません。ただし, 画面の端までいくと反対側から現れます。

キャンディー同志がぶつかった場合, ぶつけられたキャンディーはその勢いで動きだします。

PROGRAM

プログラムは二つにわかれています。リ

《第1表》変数表

RO$( )	……ラウンド・データ
M(,)	……画面データ
X, Y	……自分のX, Y座標
DX, DY	…X, Y方向の増分
CX, CY	…キャンディーのX, Y座標
R	………ラウンド数
RD	………総ラウンド数

CHECKER FLAG

影: おまたせ, 影さんの「ゲーム性格判定」のコーナー。

Dr.D: ふむ。

影: 彼はおそらくバレンタインデイにチョコレートをもらいましたね。

Dr.D: ほう。どうして?

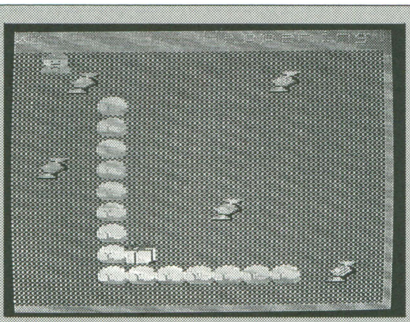
影: チョコをもらっていない男にこんな明るいホワイトデイをネタにしたゲームがつくれるわけがない!

Dr.D: 単なるヒガミではないのかね。

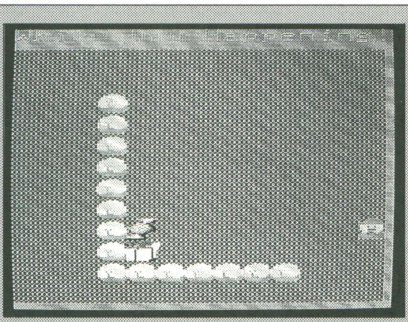
影: いや, じつはある調査によると日本人の90%はチョコをもらわないとこんなゲームは作れないとでているのですよ。

Dr.D: たいしたものじゃのう。うむ。

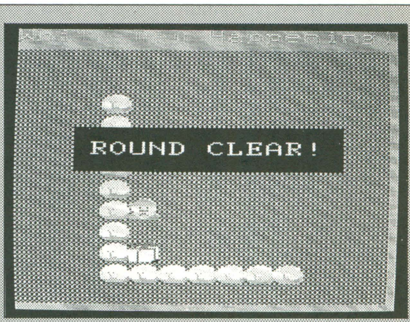
PC-6001/mkII



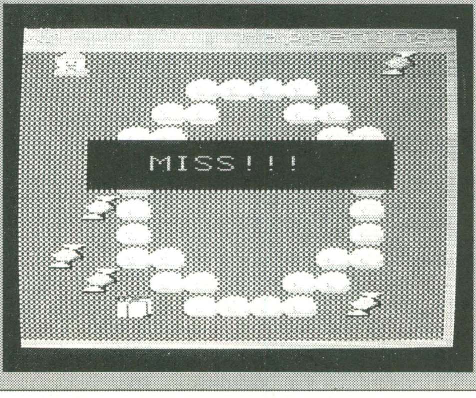
▲《写真1》ちらばっているキャンディーを集めましょう



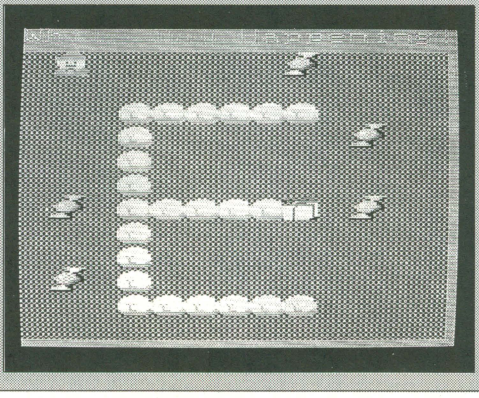
▲《写真2》ビョーンとキャンディーを押し投げて……



▲《写真3》面クリア! まだまだ序の口なんですか?



▶《写真4》MISS! へこたれずがんばろう!



◀《写真5》各面はアルファベットの形をしています

★文化放送で土曜日の午後11時からやっている, さだまさしのセイ! ヤングは, おもしろいからみんなで聞こう! (愛媛県伊予市・二宮　洋15才)……【影: ベーマガのプログラム・コーナーのはみだしでやっている影のOFコーナーもおもしろいぞ! みんなで送ろう!】

★デンパさん、メガドラだけでなくPCエンジンにも、アフターバーナー移植してくれっっっ！（京都市・**肥田琢也17才**）……【**編集長**：よし、すぐにとりかかれ！**なにわ**：あの、PCバーナーは他社がもう…。**編集長**：なにい、すぐとりかえせ！**なにわ**：ンガググ。】

《リスト1》WHITE DAY HAPPENINGのキャラクター表示プログラム・リスト

```
10 REM ---- ﾏｼﾝｺﾞ せってい ----------
20 OUT &H93,2:RESTORE
30 SU=0:FORAD=&HED00TO&HED4F
40 READ A$:A=VAL("&h"+A$):SU=SU+A
50 POKEAD,A:NEXTAD:IFSU=6669THEN70
60 PRINT"Error in 110-200":OUT&H93,3:END
70 FORAD=&HEE00TO&HEFC7:READ A$
80 A=VAL("&h"+A$):POKEAD,A:NEXTAD
90 POKE&HFAEB,&H0A:POKE&HFAEC,&HED:OUT&H93,3:END
100 REM ----- ｷｬﾗ put ﾙｰﾁﾝ -----
110 DATAE5,21,28,00,19,54,5D,E1
120 DATA18,15,26,5A,1E,01,44,16
130 DATA00,62,6A,19,10,FD,01,00
140 DATAEE,09,CD,41,07,06,0F,DD
150 DATA21,00,00,DD,19,FD,21,00
160 DATA20,FD,19,7E,DD,77,00,23
170 DATA7E,FD,77,00,23,7E,DD,77
180 DATA01,23,7E,FD,77,01,23,7E
190 DATADD,77,02,23,7E,FD,77,02
200 DATA23,10,B5,C9,00,00,00,00
210 REM ----- ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ ---------
220 DATA00,44,00,44,00,44,00,11
230 DATA00,11,00,11,00,44,00,44
240 DATA00,44,00,44,00,44,00,44
250 DATA00,11,00,11,00,11,00,44
260 DATA00,44,00,44,00,44,00,44
270 DATA00,44,00,11,00,11,00,11
280 DATA00,44,00,44,00,44,00,44
290 DATA00,44,00,44,00,11,00,11
300 DATA00,11,00,44,00,44,00,44
310 DATA00,44,00,44,00,44,00,11
320 DATA00,11,00,11,00,44,00,44
330 DATA00,44,00,44,00,44,00,44
340 DATA00,11,00,11,00,11,00,44
350 DATAF5,F5,40,44,0F,4F,55,55
360 DATA50,54,3D,3D,55,55,7C,7D
370 DATA3D,7D,55,55,5C,5C,15,55
380 DATA55,55,55,55,D5,D4,55,45
390 DATA55,55,D7,D7,7D,3D,55,55
400 DATAD7,D7,7D,3D,55,55,55,55
410 DATA55,15,55,54,55,15,55,01
420 DATA55,50,55,00,55,00,55,00
430 DATA15,00,55,00,54,01,05,40
440 DATA55,00,50,04,00,44,3F,41
450 DATAFF,50,00,11,0F,11,FC,40
460 DATA00,44,03,41,F0,00,00,44
470 DATA3B,44,00,04,03,10,EE,11
480 DATAC0,41,0F,43,FB,C4,A0,40
490 DATA3F,43,EE,D1,E8,10,3B,04
500 DATABB,44,A8,40,0E,41,EE,11
510 DATAA0,00,03,44,BA,44,80,04
520 DATA00,10,A8,00,00,11,0F,40
530 DATAC0,40,00,44,3F,41,F0,40
540 DATA00,44,FF,05,FC,40,00,11
550 DATA00,00,00,00,00,44,00,44
560 DATA00,44,A0,A4,AA,AA,02,12
570 DATAA8,A9,A2,A2,8A,8A,28,28
580 DATA28,28,2A,6A,AA,AA,03,13
590 DATAAA,AA,FF,F5,0A,4A,AA,AA
600 DATAAB,A9,3F,7F,BF,BF,FB,59
610 DATAFE,FE,FF,FF,FB,59,FE,FE
620 DATAFF,FF,FB,59,FE,FE,FF,FF
630 DATAFB,59,FE,FE,FF,FF,FB,59
640 DATAFE,FE,FF,FF,FB,59,FE,FE
650 DATAFF,FF,FB,59,FE,FE,FF,FF
660 DATAF8,58,FE,FE,FF,FF,C0,40
670 DATA00,44,55,AA,00,44,01,12
680 DATA55,AA,40,91,05,4A,55,AA
690 DATA50,A4,15,6A,55,AA,54,A8
700 DATA55,AA,55,AA,55,AA,3F,7F
710 DATAFF,FF,FC,FC,3F,7F,3C,3C
720 DATAFC,FC,3F,3F,FF,FF,FC,FD
730 DATA3F,7F,AA,00,FC,FC,0F,4F
740 DATAAF,FF,F0,F4,1A,25,AA,69
750 DATAA4,59,56,A9,AA,96,95,6A
760 DATA55,AA,AA,55,55,AA,55,AA
770 DATA69,96,55,AA,55,AA,55,AA
780 DATA55,AA,00,00,00,00,00,00
```

《リスト2》WHITE DAY HAPPENINGのメイン・プログラム・リスト

```
10 DIM RO$(5,12),M(12,12)
20 CD=&HED0D:RD=5:R=1
30 CONSOLE0,20,0,0:GOSUB560
40 A$="l3v12t130r2"
50 B$="b2g8a4g4f4d4c2c8e4d8e8d3c8c2r1"
60 M$=A$+"o4c2o3"+B$:N$=A$+"o7c2o6"+B$
70 PLAY"s8m5000l16t150"
80 REM ***** make screen ****
90 SCREEN3,2,2:COLOR10,5 :CLS
100 PRINT"White Day Happening!"
110 FORW=1TO12:FORV=0TO12
120 CH=VAL(MID$(RO$(R,W),V+1,1))
130 GOSUB480:NEXTV:NEXTW
140 PLAY"o5cdefgabb":X=1:Y=1:N=0
150 REM  ***** main **********
160 CH=4:V=X:W=Y:GOSUB480
170 IFSTRIG(0)THEN510
180 S=STICK(0):IFS=0THEN170
190 DX=(S=7)-(S=3):DY=(S=1)-(S=5)
200 XX=X+DX:YY=Y+DY:GOSUB450
210 ONM(XX,YY)+1GOTO220,170,240,170
220 CH=0:V=X:W=Y:GOSUB480
230 X=XX:Y=YY:GOTO160
240 CX=XX:CY=YY:XX=XX+DX:YY=YY+DY:GOSUB450
250 ONM(XX,YY)+1GOTO270,170,170,330
260 REM ***** candy move *****
270 CH=2:V=CX:W=CY:GOSUB480:PLAY"o3e"
280 XX=CX+DX:YY=CY+DY:GOSUB450
290 ONM(XX,YY)+1GOTO300,170,310,330,170
300 CH=0:V=CX:W=CY:GOSUB480
310 CX=XX:CY=YY:GOTO270
320 REM ***** box in ! *******
330 CH=0:V=CX:W=CY:GOSUB480
340 PLAY"o5cfdgeafb":N=N+1:IFN<5THEN160
350 REM ***** round clear! ***
360 COLOR6:LINE(50,70)-(270,100),1,BF
370 PLAY"o4cacacdcdcacacb":LOCATE4,8
380 PRINT"ROUND CLEAR!":FORI=0TO1000
390 NEXTI:R=R+1:IFR<=RDTHEN90
400 REM ***** ending *********
410 LINE(20,70)-(280,100),1,BF
420 LOCATE2,8:PRINT"CONGRATULATION!"
430 PLAYM$,N$:COLORRND(1)*7+2:GOTO420
440 REM ***** hanyou sub *****
450 YY=-YY*(YY<=12)-(YY<1)*12-(YY>12)
460 XX=-XX*(XX<=12)-(XX<0)*13:RETURN
470 REM ***** print chr ******
480 POKECD,CH:AD=V*3+W*600
490 A=USR(AD):M(V,W)=CH:RETURN
500 REM ***** give up ********
510 COLOR11:LINE(50,70)-(270,100),1,BF
520 PLAY"o3beadgc":LOCATE6,8
530 PRINT"MISS!!!":FORI=0TO500
540 NEXTI:GOTO90
550 REM ***** round set ******
560 FORI=1TORD:FORJ=1TO12:READA$
570 RO$(I,J)=A$:NEXTJ:NEXTI:RETURN
580 REM **** round data *****
590 DATA 000000000000,002000002000,000100000000,000100000000
600 DATA 000100000000,020100000000,000100000000,000100200000
610 DATA 000100000000,000130000000,000111111020,000000000000
620 DATA 000000000020,000001110000,000011001000,000100001100
630 DATA 000100000100,000100000100,002100000100,000100000100
640 DATA 020110001100,002011001000,000301111020,000000000000
650 DATA 000000000000,000020000000,001000000100,001000000100
660 DATA 001100001100,000100020100,002100001020,000110001000
670 DATA 000010001000,000011311000,000001110000,000000200000
680 DATA 000000020000,000000000000,000111111000,000100000200
690 DATA 000100000000,000100000000,020111113020,000100000000
700 DATA 000100000000,020100000000,000111111000,000000000000
710 DATA 000010001000,000011011000,000001110000,000000100000
720 DATA 000000300000,000011111000,000210001000,000011111000
730 DATA 000002220000,000010001020,000010001000,000011111000
```

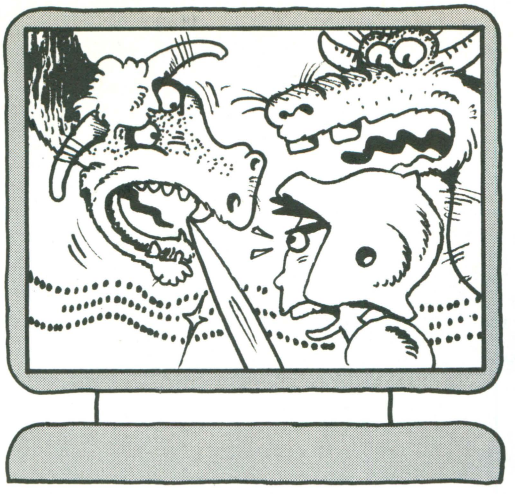
スト1は、マシン語によるキャラクター表示ルーチン及びキャラクター・データです。マシン語部分は、チェックサムがついていますが、キャラクター部にはついていないので、入力の際は注意してください。

ADVICE

はっきりいってこのパズルゲームは簡単に解けます。もっとむずかしくしたいときは、580行以下のround dataを変えてみましょう。

★参考資料

○PC6001・6601プログラム大全集〈電波新聞社〉



PC-8001/mkII/8801/mkII/SR (N-BASIC)用

「ハイドライド」タイプのRPGです。

DRAGON CONQUER（ドラゴン コンカー）

村上　輝昭

内容と遊びかた

この小さなマップにいる2匹のドラゴンと"A"にいる怪物を倒せばいいのです。[8][2][4][6]キーで上下左右にマップ上，戦闘時共に動くことができます。

スペース・キーはマップ上ではデータのセーブに使い，戦闘時では剣による攻撃ができます。[5]キーはマップ上でのみ使い，使うとEXP3と引きかえにライフを回復できます。下にある大きな空間に文章が表示されるとスペース・キーでつぎに進みます（セーブはテープにします)。

戦　闘

自分のいた地形によって8種の怪物と戦闘をくりひろげます。怪物にダメージを与えることができます。自分と怪物のY座標が同じで，剣が敵に当たって自分の攻撃力が怪物の防御力をこえているときに，攻撃はスペース・キーです。

自分の防御力が多いと怪物の体当たりに対して，ダメージを受けにくくなりますが，特別な攻撃方法では一定になってます。

ただし，敵の戦士の剣による攻撃は体当たりと同じです。逃げかたは一番右まで いってください。

ドラゴンとの戦闘

操作は戦闘と同じですが，攻撃力や防御力は関係なくなります。とにかく二つある頭の口の中に攻撃した数が，合計30になればよいのです。逃げることはできません。ドラゴンを倒すとレベルが一つあがります。

LIFEの回復

草原("ᵥ")の中心部に行くとEXP1と引きかえに回復し，[5]キーでどこでもEXP3と引き換えに回復します。

最後に大ヒント？やアドバイス

①"〃"にでる怪物は早く必勝法をみつけましょう。

②セーブはこまめに3度ぐらいずつ。

③2匹目のドラゴンはレベル7のときに倒そう。

④"／„にいる敵戦士は逃げることができないが，剣の当たり判定は自分と同じだ。タイミングよく攻撃しよう。

⑤最後の敵は2匹のドラゴンを倒していないと倒すことは不可能だ！

⑥レベルは画面にでないけどEXPをのぞくパラメータから1を引いた数だよ。

その他

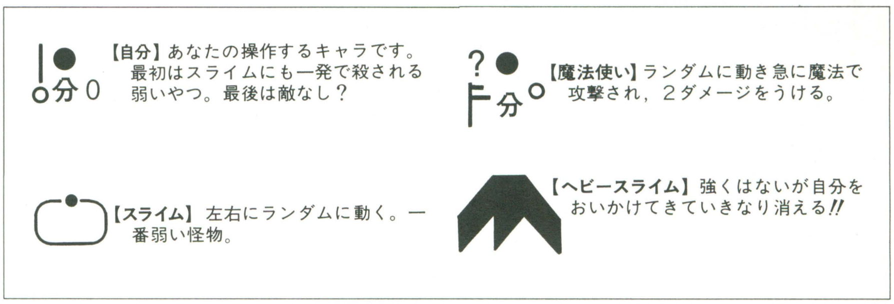
データのセーブ，ロードはテープにします。データレコーダが必要です。

参考

・ハイドライドシリーズ（1.2.3.）

・Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座 '89年2月号

PC-8001/mkII/SR



《第1図》キャラクター紹介

《第1表》変数表

MX	マップ時の自分のX座標	MP	マップの状態
MY	マップ時の自分のY座標	TX	敵のX座標
ML	ライフの最大数	TY	敵のY座標
LI	ライフの数	LX	敵でいろいろ使う
LV	レベル	LY	敵でいろいろ使う
EX	経験値	LL	敵でいろいろ使う
SW	ドラゴンの倒した数	TP	敵のライフ
I0	INP(0)	AT	自分の攻撃状態
BZ	雑用	DR	ドラゴンの炎をはく頭(首)
ZT$	雑用2	FI	炎のY座標
T$	敵キャラ	Y$	自分のキャラ
XX	自分の移動に使う	AT$	自分の攻撃キャラ
YY	自分の移動に使う	FI$	炎のキャラ
X	自分のX座標(戦闘時)	C$	空白
Y	自分のY座標(戦闘時)	A$	キャラ作りで雑用

★ベーマガを読んでいて，気がつくと高校に合格していた。(大阪府吹田市・**土井雅貴15才**)……【**編**：ベーマガを読んでいて，気がつくとOFに載っていた。**つぐ美**：合格おめでとう！**影**：合格祝いちょうだい。**つぐ美**：それは逆でしょ。】



CHECKER FLAG

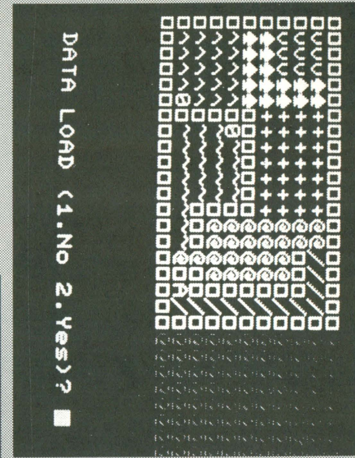
影：Dr.いきなり質問ですけど，なぜRPGってみんな表題にDRAGONってつけたがるんでしょうかねェ。

Dr.D：というより一般的にゲームに言えることじゃやのう。まあ。ドラゴンとくると昔から神がかり的な強い存在というイメージがあるからじゃやろうな。ゾンビやひょうすべじゃやこうはいかんて。ところで話をゲームに戻すが，RPGというとみな大きなものにしたがるが，このドラゴンコンカーぐらいのものなら手軽に入力できて手軽に遊べるからいいのう。

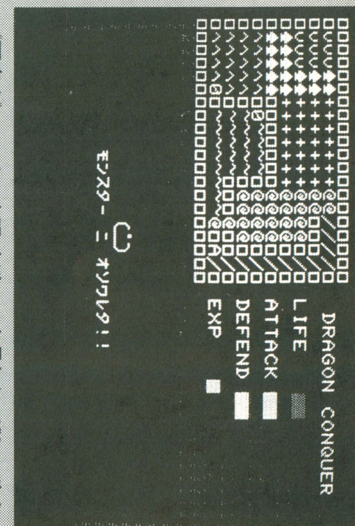
★影さんは，よく読者にバカにされてるけど，ホントに大バカなんですか？（群馬県高崎市・**松本仁志13才**）……【**影**：フッ，能ある鷹は爪を隠すものサ。**編**：えっ！では今までの影さんは本当の影さんじゃないんですか!? **影**：ほら，ちゃんと深爪してるでしょ。】

DRAGON CONQUERのプログラム・リスト

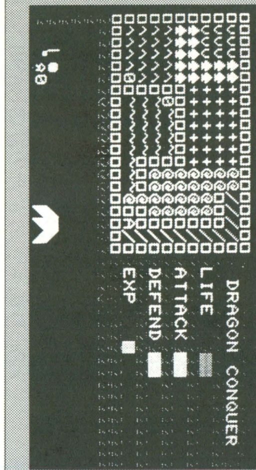
```
100 '♡♡♡♡♡ DRAGON CONQUER 1990 BY X-29
110 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1
120 PRINT CHR$(12):DIM MP(19,10)
130 FOR MY=0 TO 10
140 FOR MX=0 TO 19
150 READ A:Z$=MID$("ロv♤+∧@~/A0",A+1,1)
160 MP(MX,MY)=A
170 LOCATE MX,MY:PRINT Z$;
180 NEXT MX,MY
190 LINE(20,0)-(39,10),"@",2,BF
200 LI=2:ML=2:EX=0:LV=1:MX=1:MY=1:SW=1
210 LOCATE 1,16:INPUT "DATA LOAD (1.No 2.Yes)";BZ:IF BZ=2 THEN GOSUB 1820
220 LINE(0,11)-(39,24)," ",2,BF
230 LINE(0,11)-(39,24),"@",2,B
240 FOR BZ=1 TO 9 STEP 2:READ ZT$:LOCATE 21,BZ:PRINT ZT$:NEXT
250 FOR BZ=3 TO 9 STEP 2:LOCATE 28,BZ:PRINT "           ":NEXT
260 FOR BZ=5 TO 7 STEP 2:LINE(28,BZ)-(28+LV,BZ),"■",5:NEXT
270 '♡♡♡♡♡ CHR SET ♡♡♡♡♡
280 FOR BZ=1 TO 8:READ ZT$:A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
290 T$(BZ)=ZT$:READ ZT$:T$(BZ)=T$(BZ)+A$+ZT$:NEXT :C$="    "+A$+"    ":Y$="| ●  "+A$
+"° 灬0":AT$="●   "+A$+"灬° ー":FI$="◣◣◣"+A$+"■■■"+A$+"◤◤◤"
300 '♡♡♡♡ MAP MODE ♡♡♡♡
310 LOCATE MX,MY:PRINT MID$("ロv♤+∧@~/A0",MP(MX,MY)+1,1)
320 I0=INP(0)
330 YY=(INP(1)=254)-(I0=251):MY=MY+YY
340 XX=(I0=239)-(I0=191):MX=MX+XX
350 IF MP(MX,MY)=0 THEN 1750
360 IF MP(MX,MY)=9 THEN GOSUB 1130
370 LINE(28,3)-(27+LI,3),"■",4
380 IF 1=INT(RND(1)*50)+1 THEN GOSUB 450
390 LOCATE MX,MY:PRINT"■"
400 LINE(27+EX,9)-(27,9),"■",6
410 IF EX>=1 AND MX=2 AND MY=2 THEN GOSUB 1690
420 IF INKEY$="5" AND EX>=3 THEN EX=EX-2:GOSUB 1690
430 IF INP(9)=191 THEN PRINT# -1,ML,LI,LV,EX,SW,MP(5,9),MP(7,6),MX,MY
440 GOTO 310
450 '♡♡♡♡♡ BATTLE ♡♡♡♡♡
460 GOSUB 1740:LOCATE 15,15:PRINT T$(MP(MX,MY))
470 LOCATE 10,17:PRINT "ﾓﾝｽﾀｰ ﾆ ｵｿﾜﾚﾀ!! ":BEEP1:FOR BZ=0 TO 50:NEXT:BEEP0
490 IF INKEY$<>" " THEN 490
500 TP=MP(MX,MY)*5:TD=MP(MX,MY):RESTORE 1670
510 FOR BZ=1 TO MP(MX,MY):READ TS:NEXT :TX=35:TY=12:LX=35:LY=12:X=1:Y=12:LL=1
520 GOSUB 1740
530 LOCATE TX,TY:PRINT C$
```



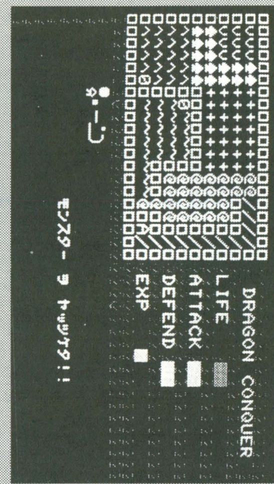
▲《写真1》道は長そうだ。セーブ／ロード機能付き



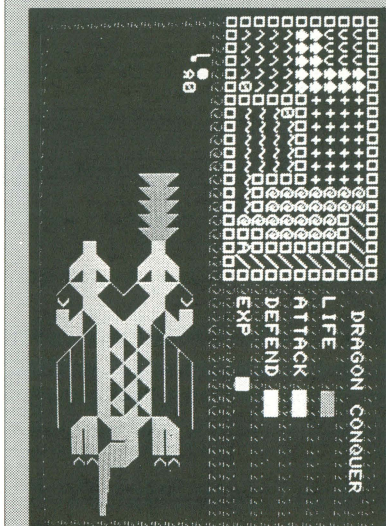
▲《写真2》スライム出現！ザコでも最初は手強いぞ！



▶《写真3》「ザクッ」と剣でやっつけたところ

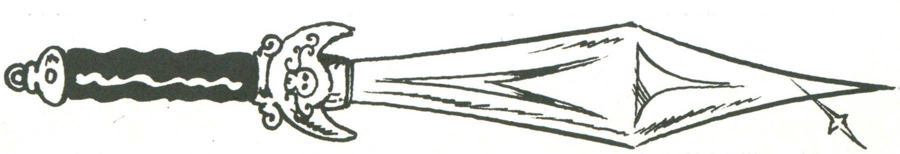


◀《写真4》8種類の敵がキミを襲ってきます

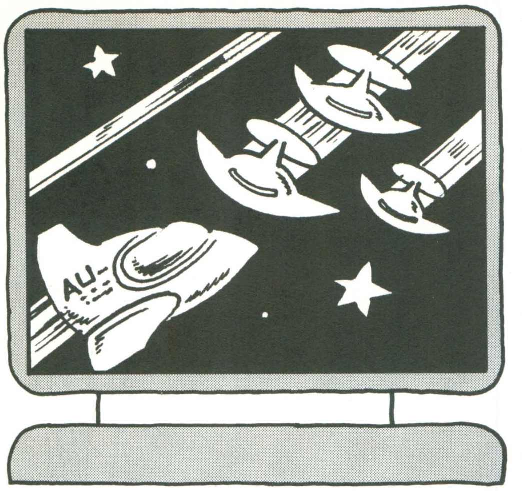


▶《写真5》でた！ドラゴンだ！果たしてキミの運命は…

```
540 ON MP(MX,MY) GOSUB 760,800,850,900,930,980,1030,1080
550 LOCATE X,Y:PRINT C$;:LOCATE TX,TY:PRINT T$(MP(MX,MY))
560 I0=INP(0)
570 XX=(I0=191)*(X<35)-(I0=239)*(X>1):X=X+XX
580 YY=(I0=251)*(Y<22)-(INP(1)=254)*(Y>12):Y=Y+YY
590 LOCATE X,Y:PRINT Y$
600 AT=0:IF INKEY$=" " THEN AT=1:LOCATE X,Y:PRINT AT$
610 IF X<=TX AND X+2>=TX AND Y=TY AND AT=1 AND LV+1>TD THEN AT=2
620 IF AT=2 THEN BEEP1:FOR BZ=1 TO 100:NEXT:BEEP0:TP=TP-(LV+1-TD)
630 IF TP=<0 THEN EX=EX+MP(MX,MY)/LV:LOCATE 15,15:PRINT "ﾓﾝｽﾀｰ ｦ ﾔｯﾂｹﾀ!!":FOR BZ
=1 TO 1000:NEXT:GOSUB 1740:IF MP(MX,MY)=8 THEN 1460 ELSE 680
640 IF X>=35 AND MP(MX,MY)<>7 THEN LOCATE 10,15:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾆｹﾞﾀ":FOR BZ=1TO 10
00:NEXT :RETURN
650 IF X=>TX-1 AND X=<TX+2 AND Y+1>=TY AND Y=<TY+1 AND TS>LV+1 THEN LI=LI-(TS-(L
V+1)):GOSUB 1710
660 IF LI<=0 THEN 1760
670 GOTO 530
680 IF EX>=10 THEN IF LV<9 THEN LV=LV+1:ML=ML+1:EX=1:GOSUB 1690:RETURN ELSE EX=1
0:RETURN
740 '♡♡♡♡♡ ENEMY ♡♡♡♡♡
750 '
760 IF LX=TX THEN LX=INT(RND(1)*35)+1
770 TX=TX-SGN(TX-LX)
780 RETURN
790 '
800 TX=TX-1:TY=TY+LL
810 IF TX<=0 THEN TX=35
820 IF LL>=1 AND TY>=22 THEN LL=-1 ELSE IF LL=-1 AND TY<=12 THEN LL=1
830 RETURN
840 '
850 IF LY=TY THEN LY=12+(INT(RND(1)*10))
860 TY=TY-SGN(TY-LY):TX=TX-1:IF TX<=0 THEN TX=35
870 IF TX<X AND X<TY+7 THEN BEEP1:LINE(TX+2,TY)-(X+1,Y),"●",3:LINE(TX+2,TY)-(X+1
,Y)," ":BEEP0:LI=LI-1:GOSUB 1720
880 RETURN
890 '
900 IF LY=TY THEN LY=12+(INT(RND(1)*10))
910 TX=TX-2:TY=TY-SGN(TY-LY):IF TX<=1 THEN TX=35:RETURN ELSE RETURN
920 '
930 IF LX=TX AND LY=TY THEN LX=INT(RND(1)*35)+1:LY=12+(INT(RND(1)*10))
940 TX=TX-SGN(TX-LX):TY=TY-SGN(TY-LY):LL=LL+1
950 IF LL>=15 THEN BEEP1:LINE(1,12)-(37,23),"■",2,BF:LI=LI-2:GOSUB 1720:LL=1:LIN
E(1,12)-(37,23)," ",BF:BEEP0
960 RETURN
970 '
980 TX=TX-SGN(TX-X)
990 TY=TY-SGN(TY-Y):LL=LL+1
1000 IF LL=>15 THEN TX=INT(RND(1)*35)+1:LL=1
1010 RETURN
1020 '
1030 LL=INT(RND(1)*2)+1
1040 IF LL=2 THEN LOCATE TX,TY:PRINT " ¥ ":LOCATE TX-1,TY+1:PRINT "ー"
1050 IF X=>TX-2 AND X=<TX+2 AND Y=TY AND LL=2 AND TS>LV+1 THEN LI=LI-(TS-(LV+1))
:GOSUB 1710
1060 LOCATE TX-1,TY+1:PRINT " ":RETURN
1070 '
1080 IF LL>=20 THEN BEEP1:LINE(1,12)-(37,23),"×",7,BF:LI=LI-2:GOSUB 1720:LINE(1,
12)-(37,23)," ",BF:BEEP0
1090 IF LL>=20 THEN TX=INT(RND(1)*35)+1:LL=1
1100 IF SW<>3 THEN LI=LI-2:GOSUB 1720
1110 LL=LL+1:RETURN
1120 '♡♡♡♡♡ DRAGON ♡♡♡♡♡
1130 GOSUB 1740:TP=30:LOCATE 10,17:PRINT "ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ﾀﾞ!!":BEEP1:FOR BZ=0 TO 50:NEXT
:BEEP0
1140 IF INKEY$<>" " THEN 1140 ELSE GOSUB 1740:X=1:Y=12:COLOR4
1150 LOCATE 17,13:PRINT"    />◣ /‾‾‾‾‾‾      "
1160 LOCATE 17,14:PRINT" ◢◣◢▬▬▬▬▬◢■<       "
1170 LOCATE 17,15:PRINT"■■■■■◣_◢‾‾‾‾■■<       "
1180 LOCATE 17,16:PRINT"◥◥◤◥◤◥◤◥◤         "
1190 LOCATE 17,17:PRINT"    \ ◥◤◥◤◥■◣       "
1200 LOCATE 17,18:PRINT"    / ◢◣◢◣◢■■       "
1210 LOCATE 17,19:PRINT" ◢◣◢■■■■■■◤ ◥■■▬▬"
1220 LOCATE 17,20:PRINT"■■■■◤\______ ■■<     "
1230 LOCATE 17,21:PRINT" ◥◤ ◥■\______ ◥■<     "
1240 LOCATE 17,22:PRINT"   \>■◤ \_______      "
1250 DR=INT(RND(1)*2)+1:IF DR=1 THEN FY=14 ELSE FY=19
1260 FOR BZ=1 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT
1270 FOR FI=14 TO 1 STEP -SW-1:LOCATE FI,FY:COLOR 2:PRINT FI$
1280 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT C$
1290 I0=INP(0):XX=(I0=191)*(X<14)-(I0=239)*(X>1):X=X+XX
1300 YY=(I0=251)*(Y<22)-(INP(1)=254)*(Y>12):Y=Y+YY
1310 LOCATE X,Y:PRINT Y$
1320 IF Y>=FY-1 AND Y<=FY+2 AND FI<=X+1 THEN LI=LI-SW:FOR BZ=1 TO 25:BEEP1:BEEP0
:NEXT:GOSUB 1720
1330 AT=0:IF INKEY$=" " THEN AT=1:LOCATE X,Y:PRINT AT$
1340 IF X=14 AND (Y=14 OR Y=19) AND AT=1 THEN AT=2
1350 IF AT=2 THEN BEEP1:FOR BZ=1 TO 50:NEXT:BEEP0:TP=TP-1
1360 IF TP<=0 THEN 1410
1370 IF LI<=0 THEN 1760
1380 NEXT:LINE(1,12)-(16,23)," ",BF:GOTO 1250
1400 '♡♡♡♡♡ ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ｼｮｳﾒﾂ ♡♡♡♡♡
1410 BEEP1:LINE(15,13)-(37,22),"■",6,BF
1420 LINE(15,13)-(37,22),"◇",6,BF
1430 LINE(15,13)-(37,22),"･",6,BF:BEEP0
1440 MP(MX,MY)=1:SW=SW+1:GOSUB 1740:EX=10:GOSUB 680:RETURN
1450 '♡♡♡♡♡ ENDING ♡♡♡♡♡
1460 PRINT CHR$(12):BEEP:LOCATE 7,5:PRINT "═══ CONGRATUIATIONS! ═══"
1470 LOCATE 1, 7:PRINT "══════════ DRAGON  CONQUER ══════════"
1480 LOCATE 1, 9:PRINT "══════ 1990 by Teruaki Murakami ══════"
1490 LOCATE 1,11:PRINT "══════════════ The End. ══════════════"
1500 IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 1500
1510 '♡♡♡♡♡ DATAS ♡♡♡♡♡
1520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1530 DATA 0,1,1,1,2,2,3,3,3,3,3,3,5,5,7,7,7,7,0
1540 DATA 0,1,1,1,2,2,3,3,3,3,3,3,5,5,0,0,0,7,0
1560 DATA 0,1,1,1,2,2,3,3,3,3,3,3,5,5,5,5,0,7,0
1570 DATA 0,2,2,2,2,2,3,3,3,3,3,3,5,5,5,5,0,7,0
1580 DATA 0,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0,5,5,5,5,0,7,0
1590 DATA 0,4,4,4,4,4,0,9,6,6,6,6,0,5,5,5,0,7,0
1600 DATA 0,4,4,4,4,4,0,6,6,6,6,6,0,5,5,5,0,7,0
1610 DATA 0,4,4,4,4,4,0,6,6,6,6,6,0,0,0,5,0,0,7,0
1620 DATA 0,4,4,4,4,9,0,6,6,6,6,6,6,6,6,5,0,8,7,0
1630 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1640 DATA " DRAGON CONQUER ","LIFE  ","ATTACK","DEFEND","EXP   "
1650 DATA "╭･╮","╰─╯",",● ","° 弁° ","V%V","◥◣","| ● ","° 弁° "
1660 DATA "?● ","卜弁° ","◢▬◣","◤◥◤◥","| ¥ ","° 弁O","| V◢","° 弁U"
1670 DATA 4,6,8,10,9,9,11,15
1680 '♡♡♡♡ ext. ♡♡♡♡
1690 LI=ML:BEEP1:FOR BZ=1 TO 50:NEXT:BEEP0:EX=EX-1:LOCATE 28,9:PRINT"
1700 FOR BZ=5 TO 7 STEP 2:LINE(28,BZ)-(28+LV,BZ),"■",5:NEXT:RETURN
1710 FOR BZ=1 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT:BEEP1:FOR BZ=1 TO 50:NEXT:BEEP0
1720 LOCATE 28,3:PRINT "          "
1730 LOCATE 27+ML,3:PRINT" |":LINE(28,3)-(27+LI,3),"■",4:RETURN
1740 LINE(1,12)-(37,23)," ",BF:RETURN
1750 '♧♧♧♧♧ GAME OVER ♧♧♧♧♧
1760 FOR BZ=1 TO 100:WIDTH 40:BEEP1:BEEP0:NEXT:LOCATE 25,3:PRINT "
1770 BEEP1:FOR BZ=1 TO 100:NEXT:BEEP0:FOR BZ=1 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT
1780 BEEP1:FOR BZ=1 TO 200:NEXT:BEEP0
1790 LOCATE 15,17:PRINT "GAME OVER"
1800 IF INKEY$<>" " THEN 1800 ELSE RUN
1810 '♡♡♡♡ DATA LOAD ♡♡♡♡♡
1820 INPUT# -1,ML,LI,LV,EX,SW,MP(5,9),MP(7,6),MX,MY
1830 IF MP(5,9)=1 THEN LOCATE 5,9:PRINT "v"
1840 IF MP(7,6)=1 THEN LOCATE 7,6:PRINT "v"
1850 RETURN
```



★陣内：愛し合ってるかい!?キョンキョン：愛し合ってないよーだ!（ドラマ"愛し合ってるかい"より）これ影さんとつぐ美さんのやりとりに似てる。（愛知県春日井市・RX-78 14才）……【編：まったく影さんは小泉今日子ときたら載せるんだから。】



PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2 モード)用

マシン語を使ったシューティング・ゲーム

吟遊少女(ぎんゆうしょうじょ)

伊集院伊織

★プレイ方法

リスト1,2の順にロード,ランするとはじまります。8246で自機を動かし,降ってくる?敵をビーム(スペース・キー,単発)で撃ってください。

★解　説

マシン語初心者のみを対象としたプログラムです。そのため長いのと,ゲーム内容が薄いのはお許しください。

さて,プログラムのほとんどはマシン語ですが, STOP キーをきかせるためと,わかりやすさのため,BASICから呼びだしています。マシン語はほとんど独立したサブ・ルーチン集ですが,その中でも目玉商品は32×16ドットPUTルーチンで,ALUを使った完全重ね合わせをしています。

ALUをOR PUTで使っても重ね合わせはできますが,それは不完全で(すけたような色になるところがある),マスク・パターンというものをOR PUTの前にPUTしてやらないと完全な重ね合わせになりません。このマスク・パターン・データは通常の3プレーン分の他に用意するものなのですが,本プログラムでは3プレーン分のデータをORして代用しています。

こんなゲームに完全重ね合わせはいらないとおっしゃるかたもいるでしょうが,キャラの消去にこのマスク・パターンを使っているのでそうもいきませんでした。他に役に立ちそうなルーチンは「ミサイル発射及び移動」「ランダムメイカ」「当たり判定」「スコア表示」といったところでしょうか。

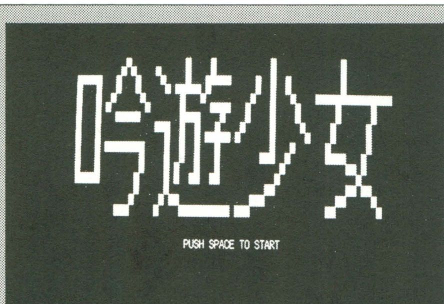
★あとがき

役に立つのはマシン語だけでなく,**リスト1**のBASIC部にもおもしろいルーチンが二つ三つあるので参考にしてください。敵飛来データは4進数になっていて,0=休み,1=直進,2=X座標追いかけ,3=ランダム!となっています。

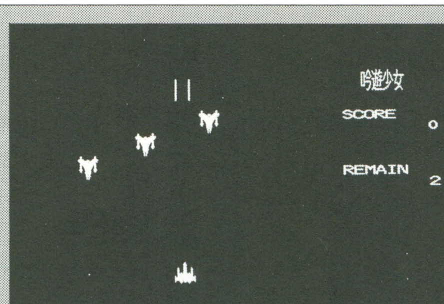
リスト2のタイトル表示もいいかもしれません。このプログラムをあなたのマシン語への第一歩としていただければ幸

《第1表》ワークエリア

B400 ～B6FF	キャラクター・データ
BAA0～BB9F	敵移動パターン・データ
BFE0～BFE1	自機x,y座標
BFE2～	マスク・パターン用
BFE3～BFE4	弾x,y座標
BFE5～	敵移動パターン・データのアドレス増分
BFE6～	敵移動パターン・データが0のときのカウンタ
BFE7～BFEF	敵のパターン・データ,x,
BFF0	y座標
BFF0～BFED	(敵を増やすためのあき)
BFFE～BFFF	スコア



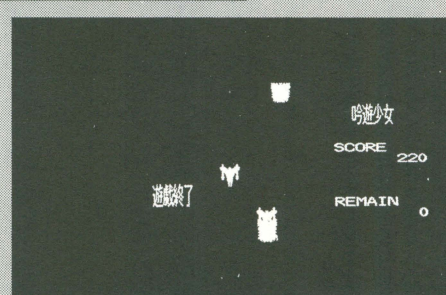
◀《写真1》タイトルとゲーム内容が一致しないぞ。ゲームがすごいから,ゆるしちゃおう



◀《写真2》ね,すごいでしょ,え,すごくないって?まー打ちこんでみてくださいよ



◀《写真3》マシン語ビシバシ。マシン語の勉強にもなる過激シューティング



◀《写真4》遊戯終了だそうです。このゲームはむずかしいぞ～

★サングラスをかけてマスクをつけてください。ほ～ら影さんのできあがり。(千葉市・AIDA16才)……【つぐ美:サングラスをはずしてマスクをのけてください。ほ～らオリバー君のできあがり。影:ウキィ。それはひどいよ～。ワキャワキャキャ。】

いということと、私も市川市民だ!というところで終わりにさせていただきます。

P.S.

このタイトル見て私が小川範子のファンだってわかった奴!オメーだってそーだろ!

★参考

「テクノポリス」'89年12月号

CHECKER FLAG

影：……今回のチェッカーはただ今終了いたしました。くわしくは本文の解説をお読みください。ゲーゲー。

Dr.D：フムフム。確かにここまでくわしく説明されると出番がないわい。他のみなさんもよく見習うよう。

編：でもみんながみんな、こういう立派な解説を付けてくるとチェッカーの存在価値、いや、存在理由までがなくなっちゃいますよ。

影：それだけ無駄話ができるってことだにゃあ。ワクワク、ドキンコ。

DrD：甘〜い。このDr.デバッグ様をなめるんじゃあない。プログラムの解説はなくても題に合わせてキャラを少女にすればもっとうけたゾ。こんなことぐらいは言えるんじゃや。

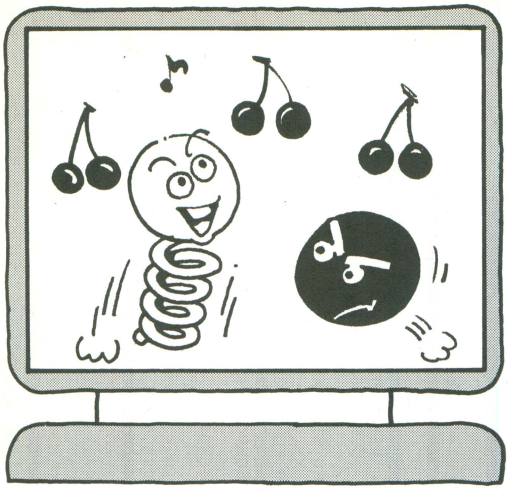
《リスト1》吟遊少女のマシン語ルーチンのプログラム・リスト

```
1 '      save "GINYU.daw
100 '■■  DATA WRITE  of  MACHINE LANGUAGE
110 CLEAR ,&HB3FF:DEFINT B-Z:CLS 3:PRINT "「GINYU SHOUJO」"
120 PRINT "(C)1990  PRESENTED by MAXIMUM POWERS":PRINT:PRINT
130 PRINT "NOW MACHINE DATA WRITING":AD=&HB700:FOR I=0 TO 28:C=0
140 FOR J=0 TO 1:READ D$:FOR K=1 TO 32 STEP 2:D=VAL("&H"+MID$(D$,K,2)):C=C+D
150 POKE AD,D:AD=AD+1:NEXT K,J:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>C THEN 260
160 NEXT I:PRINT
170 '■■  DATA WRITE  of  GRAPHIC
180 PRINT "NOW GRAPHIC DATA WRITING":AD=&HB400:FOR K=0 TO 11:READ D$
190 FOR L=1 TO 64 STEP 4:FOR M=3 TO 1 STEP -2:A=VAL("&H"+MID$(D$,L+ABS(M-3),2))
200 POKE AD,A:GOSUB 280:POKE AD+M,A:AD=AD+1:NEXT M:AD=AD+2:NEXT L,K
210 '■■  DATA WRITE  of  ENEMIES' FLYING DATA
220 PRINT:PRINT "NOW ENEMIES' FLYING DATA WRITING":AD=&HBAA0
230 FOR K=0 TO 1:READ D$:FOR L=1 TO 42:A=(ASC(MID$(D$,L,1))-176):GOSUB 330
240 FOR M=1 TO 3:POKE AD,VAL(A$(M)):AD=AD+1:NEXT M,L,K
250 END:'RUN "GINYU.sys"
260 PRINT CHR$(7);"DATA ERROR IN";370+I*10:END
270 '■■ 10 ｼﾝ  ->  2 ｼﾝ  ->  LRﾊﾝﾃﾝ
280 A$="":FOR I=1 TO 8:H=A MOD 2:A$=A$+CHR$(48+H):A=A/2:IF H=1 THEN A=INT(A)
290 NEXT
300 '■■  2 ｼﾝ  -> 10 ｼﾝ
310 J=128:A=0:FOR I=1 TO 8:A=A+VAL(MID$(A$,I,1))*J:J=J/2:NEXT:RETURN
320 '■■  10 ｼﾝ  -> 4 ｼﾝ
330 FOR I=1 TO 3:A$(I)="":NEXT:FOR I=3 TO 1 STEP -1:H=A MOD 4:A$(I)=CHR$(48+H)
340 A=A/4:A=INT(A):NEXT:RETURN
350 '■■  DATA  of  MACHINE LANGUAGE
360 '     0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F, 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F, SUM
370 DATA F3DB32F5F640D3323E80D335CD42B73A,E2BFFE01280F3E67CD2DB73E57CD2DB7,1069
380 DATA 3E37CD2DB7AFD335F1D332FBC9D5D334,3E10010400EDB0EB014C0009EB3D20F2,0EDE
390 DATA D1C9D5E5AFD33406100E04C5014000E5,7E0946B00946B012E1C123130D20ECC5,0D61
400 DATA 014C00EB09EBC10520DFE1D1C91C2180,BD018002091D20FC4A060009EBC9AF32,0C99
410 DATA E2BF3C2140B301C000093D20FCE5CD6D,B7E1CD00B7C93E0132E2BFAFD5CD82B7,10B4
420 DATA D121E0BFC921E0BF56235EDB00FEBF28,0FFEEF2816FEFB281CDB01FEFE2822C9,1113
430 DATA 7AFE34C8CD96B7147218B31415C8CD96,B7157218A97BFE17C8CD96B71C237318,0F6E
440 DATA 9D1C1DC8CD96B71D23731892DB09FEBF,20283AE1BFFE02382121E3BF7EFEFF20,0F8F
450 DATA 19E521E0BF56235EE172231D1D73AF32,E2BF3E02CD82B700000021E3BF7EFEFF,0EBE
460 DATA C8E556235E3E0132E2BF3E02CD82B7E1,E5237E3DFEFF280F77E156235EAF32E2,0FA6
470 DATA BF3E02CD82B7C9E13EFF77C9F5ED5F47,3A72B880873C3272B847F1FE40300CFE,1167
480 DATA 203004CB38CB38CB38CB38B828DE38DC,78C9003AE5BFFEFD281E5F160021A0BA,0E82
490 DATA 197EFE0028364721E7BF0E037EFE0028,0D2323230D20F5C93E1132E6BFC97023,0B99
500 DATA 3E35CD4CB87723AF775F2B56AF32E2BF,3E01CD82B721E5BF7E3C77C921E7BF0E,0F3F
510 DATA 037EFE00C02323230D20F621E6BF7E3C,77FE10C0AF7718DD21E7BF0E03C5E57E,0EAB
520 DATA 2356235EE1E5FE103034FE0028233E01,32E2BFCD82B7E1E523237EFE17E1281A,0E55
530 DATA E57EFE01CA38B9FE02CA55B9FE03CA73,B9E1232323C10D20C4C9AF7718F43CFE,111D
540 DATA 20300C77AF32E2BF3E03CD82B718E2AF,773E0132E2BF18F023237E3C3CFE1738,0D5F
550 DATA 023E17772B56235EAF32E2BF3E01CD82,B7AFC311B923463AE0BFB8380B783C3C,0D00
560 DATA FE34380A3E34180678D6023001AF7723,7E18C9233E04CD4CB8473E02C5CD4CB8,0B80
570 DATA C1FE0020077E90300BAF18087E80FE34,38023E3477233E04CD4CB8FE0020107E,0B33
580 DATA FE053899F53E04CD4CB847F190188E7E,FE103088F53E04CD4CB847F180C33DB9,1007
590 DATA D5E50E00231A96C604FE013805FE0830,010C23131A96C602FE013805FE043001,0A01
600 DATA 0C79FE0220023E80E1D1C911E3BF21E7,BF06031AFEFF28227EFE00281DFE1030,0DC3
610 DATA 19CDC0B9FE8020123E1077E52AFEBF23,22FEBFCD4FBAE1000000232323052 0D3,0DBA
620 DATA 11E0BF21E7BF06037EFE002807CDC0B9,FE8028072323230520EEC93E1232E6BF,0D8A
630 DATA 21E0BF56235E23AF773E03CD82B7C9C5,1132F9D5011027CD85BA01E803CD85BA,0F02
640 DATA 016400CD85BA010A00CD85BA7DC63012,13133E30120605E17EFE302006360023,09CA
650 DATA 2310F5C1C9C5A73E30ED4238033C18F9,C109121313C921E0BF56235EC37EB700,0D9D
660 '■■  DATA  of  GRAPHIC
670 '     0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
680 DATA 00000000000100030002000306020603060206670 6F746677FF77F6540F30000
690 DATA 00000000000100030001060306030603060706660 6F646F557F77FF540F30060
700 DATA 00000000000100030001000306030603060306670 6F7466557F77F6540F30000
710 DATA 0C000C007F803FF207F409FB0C730C390C1C1E0D0C0C000F00060006000 20002
720 DATA 0C000C007F833EF7077F09DC0C7C0C3F0C1F1E0F0C0F000F00070006000 20002
730 DATA 0C000C007F803EF0077009D30C730C390C181E0C0C0C000E00060006000 20002
740 DATA 0600060006000600060006000600060006000600060006000600060006000600
750 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
760 DATA 0400020006000400060002000600040006000200060004000600020006000400
770 DATA 000000000000000020041020A1402089F00AF004F0113024F028102040009 0000
780 DATA 7F773FFB7FFF7FFF7FFF0FFF3FFF3FFF0FFF3FFF0FFF3FFF0FFF07FF07CF013F
790 DATA 00001660051511AA0CE503FA157E0AFF04FF056F05BF0BEF07CB02B504490030
800 '■■  DATA  of  ENEMIES' FLYING PATTERN
810 DATA ナナナナナナナナナナナハヌニ◥レヒヨヨ◥ヨヌレンナロニロタレユニレナホ♣ルナル◇ルニロ
820 DATA ヒ◢レユレユニ◤ナハロ◥ロタヨノヨノユホノレルル◇レレロヒユレユレユハ◥ナナヒヨロミ
```

《リスト2》吟遊少女のメイン・プログラム・リスト

```
1 '      save "GINYU.sys
10 '■■  「GINYU SHOUJO」 SYSTEM PROGRAM Ver 3.0
20 '■■  PRODUCED  by  MAXIMUM POWERS
30 '■■  PROGRAMED by  IORI IJUIN & Y.YAMAMURA
40 '■■  GRAPHICS  by  HIROSHI HUKUYAMA
100 NEW CMD:POKE &HE21A,210:CMD STOPM:CMD BGM 0:CLEAR ,&HB3FF:DEFINT A-Z
110 DEF USR0=&HB7A5:DEF USR1=&HB7EC:DEF USR2=&HB873:DEF USR3=&HB8D8
120 DEF USR4=&HB9EB:DEF USR5=&HBA96:DIM W$(12):GOSUB 300:TK=3
130 POKE &HBFE0,28:POKE &HBFE1,23:POKE &HBFE5,0:POKE &HBFFE,0:POKE &HBFFF,0
140 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:GOSUB 350
150 'RESTORE 150:FOR I=0 TO 4:READ A:POKE &HB88B+A,TK:NEXT:DATA 0,53,81,359,412
160 X=509:Y=50:A=0:K=4:GOSUB 400:LOCATE 30,10:PRINT "SCORE":LOCATE 38,11:PRINT "
0":LOCATE 30,15:PRINT "REMAIN":R=2
170 LOCATE 38,16:PRINT CHR$(48+R):POKE &HBFE3,255:FOR I=6 TO 29:POKE &HBFE0+I,0:
NEXT
180 '■■  MOVING
190 I=USR5(0):CMD PLAY ,,,S4$
200 I=USR0(0):I=USR1(0):I=USR0(0):I=USR1(0):I=USR4(0)
210 '■■  ENEMIES
220 I=USR2(0):I=USR3(0):I=USR4(0)
230 '■■  CRUSH ?
240 IF PEEK(&HBFE6)=&H12 THEN 260 ELSE IF PEEK(&HBFE6)<>&H11 THEN 200
250 POKE &HBFE5,0:POKE &HBFE6,0:CMD PLAY ,,,S3$+S3$:X=200:Y=90:A=4:K=4:GOSUB 400
:GOTO 280
260 CMD PLAY ,,,S2$:R=R-1:IF R=-1 THEN 280 ELSE A=PEEK(&HBFE5):A=A-2
270 POKE &HBFE5,A:FOR I=0 TO 2500:NEXT:LINE(0,0)-(448,199),0,BF:GOTO 170
280 X=200:Y=110:A=8:K=4:GOSUB 400:FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 130
290 '■■  WORDS
300 S$="Y7,56T255L64V15":S1$="O5GCBO7BGO3GEDO2G":S2$=S$+"O7BB-GEC"+S1$+"V13"+S1$
+"V11"+S1$+"V9"+S1$+"V8"+S1$+"V6"+S1$
310 S3$=S$+"O7>BG<BAV13BAV11BAV9BAO8V15B<BABV13A>B<BV11ABV9A>B<BAV7BA>B<BABA":S4
$=S$+"T80O6BCABCABCABCABCABCABACBCA"
320 RESTORE 330:FOR I=1 TO 12:READ W$(I):NEXT:RETURN
330 DATA 3663,4D37,3E2F,3D77,4C4C,3D2A,4E3B,212A,4D37,353A,3D2A,4E3B
340 '■■  TITLE
350 CLS 3:SCREEN 0,2:COLOR 5,,,7:A=0:K=4:X=0:Y=0:GOSUB 400
360 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 64:IF POINT(X,Y)=7 THEN LOCATE X+7,Y:PRINT "■"
370 NEXT X,Y:CLS 2:SCREEN 0,0:COLOR 7:LOCATE 30,18:PRINT "PUSH SPACE TO START"
380 IF INP(9)<>191 THEN 380 ELSE WIDTH 40:COLOR 7,,,3:RETURN
390 '■■  WORDS PUT
400 FOR I=1 TO K:PUT(X+(I-1)*16,Y),KANJI(VAL("&H"+W$(A+I))):NEXT I:RETURN
```

★ベーマガ・プログラマーが好きな言葉ベスト3。**3位**：GOOD LUCK。**2位**：GAME OVER。**1位**：PUSH SPACE KEY。(神奈川県横浜市・**鈴木朝夫15才**)……【**影**：Drの好きな言葉。**Dr.D**：誰じゃこのDISK踏み付けたのぉ!!**影**：だそうです。】



PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

とびはねアクション・ゲーム

ピョン

川口　圭太

●内　容●

画面上のサクランボを敵(ふらふら君)につかまらないようにすべて取るアクション・ゲームです。

●操作方法●

テンキーの4と6で左右に方向転換。自分(ぴょん君)は常に跳びはねているので，それを利用して上にあがってください。左右の壁にぶつかると跳ね返ります。

全12面で1面クリアするごとに，ぴょん君が5人にもどります。

●プログラムについて●

長いプログラムです。がんばって入力してください。マシン語はキャラクターのプットとBGMです。ゲーム中にエラーなどでプログラムが止まってもBGMは止まりませんので，CMD PLAY "R"とダイレクトで実行して止めてください。べつに止めなくてもかまいませんが……。

あと，タイトル画面でスペース・キーを押すとコンティーニュー，リターン・キーで1面からスタートです。打ち込み終わったらSAVEをお忘れなく。

●最後に●

いや～，一度マシン語によるBGM演奏のゲームを作ってみたかったんですよねー!!はじめて作ったわりには結構うまく動いてくれて満足。これ，曲が変だと言っている君，作曲はむずかしんだぞ～!!

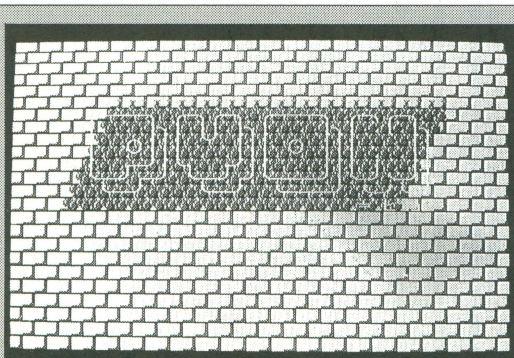
《第1表》主な変数

X, Y	ぴょん君の座標
TX, TY	ふらふら君の座標
RM	面数
T	時間
LE	ぴょん君の残り

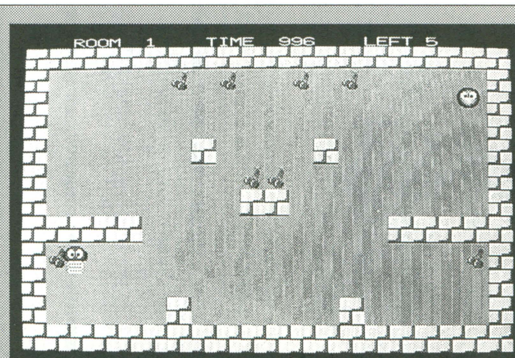
《第2表》メモリマップ

POLL	BE20～BFFF
キャラクター	C000～C3BF
BGM	D000～D3FF

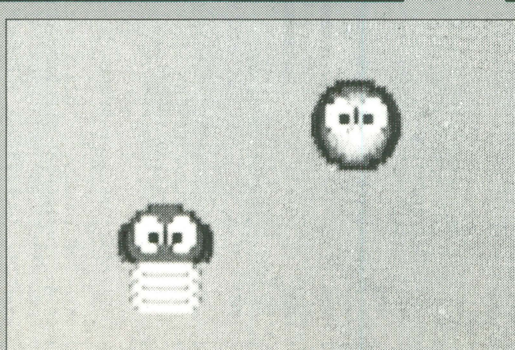




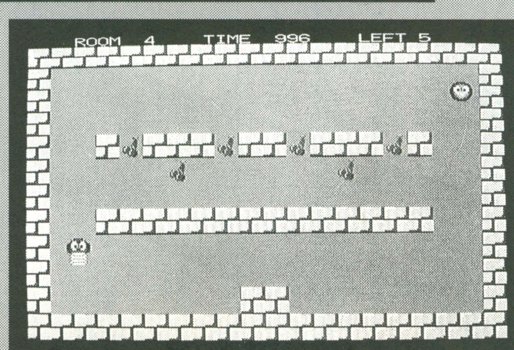
◀《写真1》音楽よし、画面よし、スピードよし、3拍子そろったゲームです



◀《写真2》全部、サクランボを取ればOK！君は何面まで行けるかな？



◀《写真3》左は自分、右は敵、キャラがかわいいネ



◀《写真4》これがなかなか、むずかしいんですヨ。時間切れにならないように注意しよう！

★デーモン小暮，フクダマスオなど有名人には早稲田卒がけっこういるが，影さんがそんなわけないよな。(静岡県裾野市・康君の野望 18才)……【影：だからオックスフォード大と言ってるのに，誰も信じてくれないよう。編：だからどこにある大学？影：うーん。】

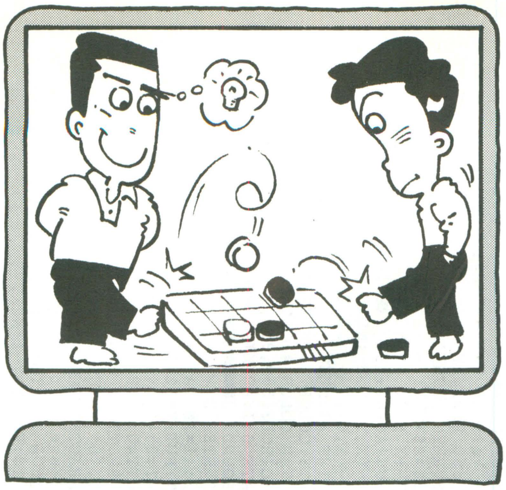
ピョンのプログラム・リスト

```
10 '      save "PYON  .BAS"
20 ' PYON (ピョン) 1990 3.13  By K.KAWAGUCHI  For PC-8801mk][SR シリーズ
30 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:CLS 3:NEW CMD:CMD BGM 1:CMD PLAY "R"
40 CLEAR,&HBE20:DEFINT A-Z:DIM MZ(20,12):DEF USR=&HD000
50 SP=1-(INP(&H6E)=16):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
60 IF INP(9)=&HFF THEN GOSUB 870:LINE (0,0)-(31,15),1,BF:POLL 0,0,0,2
70 '---------- タイトル
80 RM=1:RMC=PEEK(&HBF3F):COLOR=(3,0):CMD PLAY "R":KEY 3,"CLS 3:WIDTH 80:
90 CLS 3:FOR I=0 TO 184 STEP 16:FOR J=0 TO 76 STEP 4:POLL J,I,3,0:NEXT J,I
100 LOCATE 0,6:S=-1:C=0:COLOR 7
110 FOR I=96 TO 40 STEP -8:S=S+1:FOR J=8 TO 60 STEP 2:POLL J+S,I,2,1:NEXT J,I
120 PRINT "        ╭────╮ ╭─╮╭─╮ ╭────╮ ╭─╮╭─╮ "
130 PRINT "        │    │╲│ ││ │╲│    │╲│  │ │╲"
140 PRINT "        │  ╭ │││ ╰╯ │││ ╭  │││    ││"
150 PRINT "        │  ╰ │││    │││ ╰  │││    ││"
160 PRINT "        │ ╭──╯│╰╮ ╭─╯││    │││ │  ││"
170 PRINT "        ╰──╯╭─╯ ╰──╯╭╯╰────╯│╰─╯╰─╯│"
180 PRINT "         ╰──╯   ╰──╯  ╰────╯ ╰─╯╰─╯":LOCATE 28,13:PRINT "= ピョン ="
190 IF RMC>1 THEN LINE (128,144)-(512,151),0,BF:LOCATE 8,18:PRINT "PUSH [SPACE]
TO CONTINUE"
200 C=(C+1 AND 7):COLOR@ (6,6)-(35,13),C
210 IF INP(9)=&HBF THEN RM=RMC ELSE IF INP(1)<>&H7F THEN 200
220 '---------- ゲーム ショキセッテイ
230 LE=5:COLOR 7:CMD STOPM:CMD PLAY "R":GOSUB 750
240 CLS:T=1000:CMD PLAY "T160@29V13L8","T160@3V15L8","T160@30V15L8"
250 LOCATE 4,0:PRINT USING "ROOM ##    TIME ####    LEFT #";RM,T,LE
260 Y1=-12:Y2=12:X1=1:TX1=1:TY1=4:A=USR(0)
270 '---------- メイン (ピョンクン イドウ)
280 K0=INP(0):XX=X:YY=Y:T=T-1:IF T<0 THEN A$="= TIME UP =":GOTO 510
290 LOCATE 20,0:PRINT USING "####";T:IF T=299 THEN OUT &H44,&H26:OUT &H45,&HEA
300 X1=(K0=&HEF)-(K0=&HBF)-(K0<>&HEF AND K0<>&HBF)*X1
310 Y=Y+Y1:Y1=Y1+2:Y1=-(Y1>Y2)*Y2-(Y1<=Y2)*Y1
320 X=X+X1:IF X>72 OR X<4 THEN X1=-X1:GOTO 320
330 IF MZ(INT(X/4),INT((Y+8)/16))=3 OR MZ(INT((X+3)/4),INT((Y+8)/16))=3 THEN IF
Y1>0 THEN GOSUB 450
340 IF MZ(INT((X+1)/4),INT(Y/16))=2 THEN GOSUB 460
350 '---------- フラフラクン イドウ
360 TXX=TX:TYY=TY:TX=TX+TX1:TY=TY+TY1
370 IF INT(RND(1)*60)=0 THEN TX1=-TX1
380 IF INT(RND(1)*60)=0 THEN TY1=-TY1
390 IF TX<5 OR TX>71 OR TY<25 OR TY>167 THEN TX1=((X<TX)-(X>=TX)):TY1=((Y<TY)-(Y
>=TY))*4
400 '---------- キャラクター プット
410 POLL XX,YY,10,0:POLL TXX,TYY,11,0:POLL TX,TY,11,2
420 POLL TX,TY, 1,1:POLL   X,  Y,10,2:POLL  X, Y, 4,1
430 IF ABS(X-TX)<3 AND ABS(Y-TY)<12 THEN A$=" = MISS = ":GOTO 510 ELSE 280
440 '---------- メイン サブルーチン
450 Y1=-Y2:Y=INT((Y-8)/16)*16+8:IF K1=&HFE THEN Y2=14:RETURN ELSE Y2=12:RETURN
460 POLL XX,YY,10,0:POLL TX,TY,11,0:POLL INT((X+1)/4)*4,INT(Y/16)*16+8,0,0
470 POLL TX,TY,11,2:POLL TX,TY,1,1:POLL XX,YY,10,2
480 BEEP 1:FOR I=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:MZ(INT((X+1)/4),INT(Y/16))=0
490 F=F-1:IF F=0 THEN 610 ELSE RETURN
500 '---------- ミス
510 LOCATE 15,5:PRINT A$:CMD PLAY "R"
520 FOR I=1 TO 8:POLL X,Y,10,0:BEEP 1:FOR J=1 TO 100*SP:NEXT
530 POLL X,Y,4,1:BEEP 0:FOR J=1 TO 100*SP:NEXT J,I:LE=LE-1:IF LE=0 THEN 570
540 FOR I=1 TO 2000*SP:NEXT:POLL X,Y,10,0:POLL TX,TY,11,0
550 X=XC:Y=YC:TX=TXC:TY=TYC:POLL X,Y,10,2:POLL TX,TY,11,2:GOTO 240
560 '---------- ゲーム オーバー
570 LOCATE 13,8:PRINT "= GAME  OVER =":A$="O5V15CRDEDC<BAR>>CR<<C"
580 OUT &H44,&H26:OUT &H45,&HE4:CMD PLAY "@29"+A$,"@30"+A$,"@31"+A$
590 FOR I=1 TO 4000*SP:NEXT:GOTO 80
600 '---------- ナイス クリアー
610 POLL X,Y,4,1:LOCATE 16,5:PRINT "= CLEAR ="
620 OUT &H44,&H26:OUT &H45,&HE4:CMD PLAY "@16L1V12O5C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C
630 FOR I=0 TO 196 STEP 4:LINE(0,I)-(639,I),0:LINE(0,198-I)-(639,198-I),0:NEXT
640 FOR I=0 TO 632 STEP 8:LINE(I,0)-(I,199),0:LINE(636-I,0)-(636-I,199),0:NEXT
650 FOR I=1 TO 197 STEP 4:LINE(0,I)-(639,I),0:LINE(0,196-I)-(639,196-I),0:NEXT
660 RM=RM+1:IF RM<13 THEN POKE &HBF3F,RM:GOTO 230
670 '---------- エンディング
680 CMD STOPM:CMD PLAY "T160@29V13L8","T160@28V15L8","T160@30V15L8"
690 CLS 3:FOR I=0 TO 184 STEP 16:FOR J=0 TO 76 STEP 4:POLL J,I,3,0:NEXT J,I
700 RESTORE 1660:A=USR(0):OUT &H44,&H26:OUT &H45,&HD6
710 FOR I=1 TO 7:READ A$:LOCATE 12,25:PRINT A$;
720 FOR J=1 TO 3:PRINT:FOR K=1 TO 700*SP:NEXT K,J,I
730 COLOR@ (12,3)-(28,3),INT(RND(1)*8):IF INP(9)=&HBF THEN 80 ELSE 730
740 '---------- ガメン プット
750 CLS 3:RESTORE 1700:F=0:IF RM=1 THEN 770
760 FOR I=2 TO RM:FOR J=0 TO 17:READ A$:NEXT:READ A,A,A,A:NEXT
770 FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 11:MZ(I,J)=0:NEXT J,I
780 FOR I=0 TO 11:MZ(19,I)=3:NEXT:LINE (0,8)-(639,199),1,BF
790 FOR I=8 TO 184 STEP 16:POLL 0,I,3,0:POLL 76,I,3,0:NEXT
800 FOR I=4 TO 72 STEP 4:READ A$:A=VAL("&H8"+LEFT$(A$,2)):S=2048
810 FOR J=8 TO 184 STEP 16:IF A>=S THEN MZ(I/4,INT(J/16))=3:POLL I,J,3,0:A=A-S
820 S=S/2:NEXT:A=VAL("&H"+RIGHT$(A$,1))
830 IF A<>0 THEN MZ(I/4,A)=2:POLL I,A*16+8,2,1:F=F+1
840 NEXT:READ X,Y,TX,TY:X=X*4:Y=Y*16+8:TX=TX*4:TY=TY*16+8
850 XC=X:YC=Y:TXC=TX:TYC=TY:POLL X,Y,10,2:POLL TX,TY,11,2:RETURN
860 '---------- カクシュ データ セット
870 LOCATE 4,10:PRINT "Now Data Setting. Wait a Moment."
880 DE=&HC0C0:X=32:GOSUB 900:DE=&HD000:X=21:GOSUB 900
890 DE=&HBE20:X=12:GOSUB 900:DEF USR1=&HBE20:A=USR1(0):RETURN
900 FOR I=1 TO X:S=0:FOR J=0 TO 11
910 READ A$:FOR K=1 TO 3 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,K,2)):S=(S+A AND &HFFF)
920 POKE DE,A:DE=DE+1:NEXT K,J:READ A$:IF S=VAL("&H"+A$) THEN NEXT:RETURN
930 PRINT "DATA ERR IN ";PEEK(&HEAFA)*256+PEEK(&HEAF9):BEEP:END
940 '---------- フラフラクン                        (&HC000 イコウニ ロードサレマス)  SUM
950 DATA 0000,0000,0055,5400,02A0,0540,0A00,0050,15FC,3FA8,2FFF,FFF4,703
960 DATA 57FF,FFEA,57FF,FFEA,51FF,FF8A,500B,D00A,2801,4014,1400,0028,B45
970 DATA 0A00,0050,02A0,0540,002A,AA00,0000,0000,0000,0000,007F,FC00,390
980 DATA 03FF,FFC0,0FFF,FFF0,1FFF,FFF8,3FFF,FFFC,7FFF,FFFE,7FFF,FFFE,302
```


★私の友人S・Watはすごい!!一緒に歩いていると必ずと言っていいほど黒猫が前を横切る。彼は不幸の固まりか!?（東京都西多摩郡・You・ichi 15才）……【影：そのうえ，必ずと言っていいほど犬に吠えられ，バナナの皮でころび，ドブがあるとはまる。】

```
990 DATA 7FFF,FFFE,7FFF,FFFE,3FFF,FFFC,1FFF,FFF8,0FFF,FFF0,03FF,FFC0,302
1000 DATA 003F,FE00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0002,A000,1DF
1010 DATA 007B,DF00,03FE,7FC0,03C2,43C0,03C2,43C0,00FD,BF00,017F,FE80,AE4
1020 DATA 00BF,FD00,002F,F400,0005,4000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,324
1030 '---------- ｻｯｸﾗｰﾝﾎﾞｯ !!
1040 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,1040,0000,0500,0000,0A80,0000,1680,175
1050 DATA 0000,2A80,0000,9500,0140,4500,0500,5200,0502,8200,040A,0080,333
1060 DATA 010A,0280,0008,0280,0002,0A00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,123
1070 DATA 0000,1040,0000,0500,0000,0A80,0000,1680,0000,2A80,0000,9500,2B4
1080 DATA 01FE,4500,07FF,D200,07FF,FE00,07FF,FF80,01FF,FF80,000F,FF80,BB2
1090 DATA 0003,FE00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0F80,0000,0200,192
1100 DATA 0000,0500,0000,0900,0000,1100,0000,6200,0041,8200,0100,0C00,151
1110 DATA 0100,8000,0002,0000,0002,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,085
1120 '---------- ﾌﾞﾛｯｸ
1130 DATA FFFF,5555,FD55,5555,F555,5555,F555,5555,F555,5555,F555,5555,C74
1140 DATA F555,5555,FFFF,FFFF,5555,FFFF,5555,FD55,5555,F555,5555,F555,E7C
1150 DATA 5555,F555,5555,F555,5555,F555,FFFF,FFFF,FFFF,5555,FD55,5555,E7C
1160 DATA F555,5555,F555,5555,F555,5555,F555,5555,F555,5555,FFFF,FFFF,DC0
1170 DATA 5555,FFFF,5555,FD55,5555,F555,5555,F555,5555,F555,5555,F555,C74
1180 DATA 5555,F555,FFFF,FFFF,7FFF,FFFA,7FFF,FFFA,7FFF,FFFA,7FFF,FFFA,3CC
1190 DATA 7FFF,FFFA,7FFF,FFEA,7FFF,AAAA,0000,0000,FFFA,7FFF,FFFA,7FFF,09E
1200 DATA FFFA,7FFF,FFFA,7FFF,FFFA,7FFF,FFEA,7FFF,AAAA,7FFF,0000,0000,09E
1210 '---------- ﾋﾟｮﾝ
1220 DATA 0020,0400,0200,0040,09FC,3F90,57FF,FFEA,A7FF,FFE5,A7FF,FFE5,C8D
1230 DATA A1FC,3F85,9000,0009,4C00,0032,03FF,FFC0,0F80,01F0,03FF,FFC0,A7A
1240 DATA 0F80,01F0,03FF,FFC0,0F80,01F0,03FF,FFC0,003F,FC00,03FF,FFC0,C7E
1250 DATA 0FFF,FFF0,7FFF,FFFE,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,668
1260 DATA 7FFF,FFFE,0200,0040,0880,0110,0200,0040,0880,0110,0200,0040,573
1270 DATA 0880,0110,0200,0040,0000,0000,0000,0000,00F8,1F00,03FE,7FC0,432
1280 DATA 03C2,43C0,03C2,43C0,00F8,1F00,0000,0000,0000,0000,01FF,FF80,726
1290 DATA 0700,00E0,01FF,FF80,0700,00E0,01FF,FF80,0700,00E0,01FF,FF80,A32
1300 '---------- BIOS & MUSIC DATA   &HD000-&HD1FF  (BGM ｦ ﾅﾗｼﾃｲﾙﾄｺﾛﾃﾞｽ)
1310 DATA F3CD,B4D0,2142,D022,08F3,2160,D122,F8D0,2201,D121,D2D1,220A,BB4
1320 DATA D13E,0132,FAD0,3203,D132,0CD1,1138,27CD,76D0,11E4,26CD,76D0,AD2
1330 DATA 113A,27CD,76D0,3E05,D3E4,DB32,E67F,D332,FBC9,F3F5,E5D5,C5DD,EFE
1340 DATA E511,3827,CD76,D011,3A27,CD76,D0DD,21F6,D0CD,11D1,DD21,FFD0,D2D
1350 DATA CD11,D1DD,2108,D1CD,11D1,3E05,D3E4,DDE1,C1D1,E1F1,FBC9,DB44,F34
1360 DATA E680,20FA,7AD3,4400,0000,007B,D345,C97E,FEFF,200E,DD66,01DD,B37
1370 DATA 6E00,DD74,03DD,7502,18ED,E521,00D2,8716,005F,1956,235E,E1C9,989
1380 DATA 698F,B5DF,0A38,6A9D,D50E,4C8D,1101,D221,A8D0,0608,C5E5,060C,9D8
1390 DATA 7E23,1213,1310,F9E1,C110,F101,0208,1100,D2C5,7906,0412,1313,6F3
1400 DATA 10FB,3C06,0512,1313,10FB,3C06,0312,1313,10FB,C10C,0C0C,0C0C,51A
1410 DATA 0C0C,0C10,DCC9,60D1,60D1,0100,F0A4,A060,D160,D101,01F1,A5A1,B0B
1420 DATA D2D1,D2D1,0102,F2A6,A2DD,7E04,3DDD,7704,C0DD,6603,DD6E,0216,BE0
1430 DATA 28DD,5E05,CD76,D07E,FE00,281A,CD87,D0D5,5ADD,5607,CD76,D0D1,CAA
1440 DATA DD56,08CD,76D0,1628,DD5E,06CD,76D0,237E,23DD,7403,DD75,0221,A6D
1450 DATA 5BD1,1600,5F19,7EDD,7704,C900,8040,2010,2404,0004,2B04,0004,5A8
1460 DATA 3404,0004,3203,3004,3204,3004,2F04,3004,0004,0003,2404,0004,1A9
1470 DATA 2B04,0004,3404,0004,3203,3004,3204,3004,2F04,3004,0004,0003,1B0
1480 DATA 3004,0004,3704,0004,4004,0004,3E03,3C04,3E04,3C04,3B04,3C04,241
1490 DATA 0004,0003,3004,0004,3704,0004,4004,0004,3E03,3C04,3E04,3C04,1C9
1500 DATA 3B04,3C04,0004,0003,FFFF,2404,0004,3004,0004,2404,0004,3004,348
1510 DATA 2403,2404,3004,0004,2404,0004,3004,0004,FFFF,0000,0000,0000,2E9
1520 '---------- POLL ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ       &HBE20-&HBFFF  (ｷｬﾗｸﾀｰ ﾌﾟｯﾄﾒｲﾚｲﾃﾞｽ)
1530 DATA 212B,BE22,A8EE,C900,0000,00CD,A318,FE4D,D206,0B32,27BE,CF2C,953
1540 DATA CDA3,18E5,FEB9,D206,0B26,006F,2929,2929,545D,2929,1911,00C0,82D
1550 DATA 193A,27BE,1600,5F19,2227,BEE1,CF2C,CDA3,18FE,28D2,060B,E526,945
1560 DATA 006F,2929,2929,2929,545D,2919,1100,C019,2229,BE11,40BF,01C0,61C
1570 DATA 00ED,B0E1,CF2C,CDA3,18E5,2A27,BEEB,2140,BFFE,03D2,060B,FE01,BE3
1580 DATA CAD7,BEFE,02CA,0FBF,F301,5C03,ED79,C5D5,0610,C501,0400,EDB0,BC7
1590 DATA 014C,00EB,09EB,C110,F1D1,C10C,10E6,D35F,FBE1,C9D5,0610,C501,C0A
1600 DATA 0400,EDB0,014C,00EB,09EB,C110,F1D1,C9F3,DB32,F5F6,40D3,323E,C97
1610 DATA 80D3,35AF,D334,E5CD,C3BE,CDC3,BECD,C3BE,E13E,67D3,34CD,C3BE,FE8
1620 DATA 3E57,D334,CDC3,BE3E,37D3,34CD,C3BE,AFD3,35F1,D332,C3BE,BEEB,E8B
1630 DATA 015C,03F3,C5E5,0610,ED79,C501,0400,EDB0,014C,0009,C110,F3E1,9DB
1640 DATA C10C,10E8,D35F,FB2A,29BE,1140,BF01,C000,EBED,B0C3,BEBE,0001,B9C
1650 '---------- ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ﾃﾞｰﾀ
1660 DATA "Congratulations!!","     Now,      "," You Finished   "
1670 DATA " In This World.  "," See You Again  ","  Next Game.    "
1680 DATA "     Good By.   "
1690 '---------- ﾙｰﾑ ﾃﾞｰﾀ                               (2ｷﾞｮｳﾃﾞ 1ﾒﾝﾃﾞｽ)
1700 DATA 118,110,110,110,010,031,810,011,215
1710 DATA 215,011,810,031,010,110,110,110,118, 1,10,18, 1
1720 DATA 090,010,010,410,011,010,816,015,016
1730 DATA 016,015,816,010,011,410,010,010,090, 1,10,18, 1
1740 DATA F31,F10,F10,F10,F10,F10,F10,016,011
1750 DATA 011,016,F10,F10,F10,F10,F10,F10,F31, 9,10,10, 1
1760 DATA 010,010,910,114,910,915,910,114,930
1770 DATA 930,114,910,915,910,114,910,010,010, 1,10,18, 1
1780 DATA 810,011,010,010,010,FF0,010,010,011
1790 DATA 011,010,010,FF0,010,010,010,011,810, 1,10,18, 1
1800 DATA 814,810,814,810,934,810,814,810,810
1810 DATA 810,810,814,810,934,810,814,810,814, 9, 3,10,10
1820 DATA 010,F90,A15,416,390,456,456,290,010
1830 DATA 010,F90,A95,F90,015,7D0,558,7D0,010, 1,10,18, 1
1840 DATA 119,916,910,910,910,910,910,970,011
1850 DATA 011,970,910,910,910,910,910,916,119, 8, 3,11,10
1860 DATA 816,010,010,C17,810,810,815,825,FC0
1870 DATA FC0,825,815,810,810,C17,010,010,816, 1,10,18, 1
1880 DATA 017,016,915,814,811,811,818,815,016
1890 DATA 017,018,019,FF1,01A,01A,FF8,91A,914, 1,10,18, 1
1900 DATA 010,F90,090,094,010,F90,896,F91,012
1910 DATA 012,F11,094,F10,017,F9A,A90,A90,010, 1,10,18, 1
1920 DATA C90,010,016,010,010,810,010,016,010
1930 DATA 010,810,010,016,010,010,810,010,016, 1,10,18, 1
1940 '
1950 ' ┌─[ ｺｺｶﾗﾊ ｳﾁｺﾏﾅｸﾃﾓ ｹｯｺｳﾃﾞｽ ]─────────────────────────────┐
1960 ' |* ｶｸﾁｮｳﾒｲﾚｲ POLL ﾉ ﾂｶｲｶﾀ｡              ¦ X       : 0-76  8ﾄﾞｯﾄ ﾀﾝｲ         |
1970 ' |ｷﾉｳ   : ｷｬﾗｸﾀｰｦ PUT･SET ｼﾏｽ｡          ¦ Y       : 0-184                   |
1980 ' |ｼｮｼｷ  : POLL <X>,<Y>,<CHR>,<ｼﾞｮｳｹﾝ>  ¦ CHR     : 0-39  ｷｬﾗｸﾀｰ ﾊﾞﾝｺﾞｳ      |
1990 ' |ｱﾄﾞﾚｽ: &HBE20-&HBFFF                  ¦ ｼﾞｮｳｹﾝ  : 0=>PUT 1=>ｶｿﾈｱﾜｾ 2=>SET |
2000 ' └──────────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
```


★68ＫとTOWNSの「どっちがいい論争」がくり広げられていますが，いーかげんにやめたらいいと思いますよ，みっともないから。(愛知県豊橋市・**鈴木幸子16才**)……**【影：**NECさん，ぜひだしてくださいよ。**Dr.D：**何をじゃ？**影：**PC-6001NOTE.!!**】**



PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

ペンゴ+オセロの思考ゲーム
移植改良版

スリップ　オセロ
SLIP OTHELLO

崎山　高博

★STORY&RULES★

今回呼んだのは，ほかでもない。さらに，あの地下に新しいROUNDが見つかったのだ。前にも言ったと思うが，もう一度説明しよう。

その「パズル」というのは，白と黒の石をくっつけてひっくり返すというものだが，床はツルツルしていて，石は大きく重いので，けっとばしていくことにしてくれ。けっとばすからには，何かにぶつかるまで止まらない。周りはすべて硬質ゴムによって囲まれているので，あたっても跳ね返ってしまう。

ひっくり返る条件だが，なぜか「オセロ」と同じで，けっとばした石ではさむことによって，ひっくり返る（つまりペンゴ+オセロ）。すべての石を一色にしたところで，その階はクリアとなる。ただし，各階にはそれぞれ制限時間があるので，時間内にクリアするように。しかし，時間内ならば何回でもやり直せるそうだ。

ということで，早速はじめてくれ！

★CONTROL★

というわけで，2 4 6 8またはジョイスティックで動かし，スペース・キーかトリガで石をけっとばします。ESC キーを押すとTIMEが−10されてRESETします。

★　★　★

★内容★

X1のVERSION UP版です。改良したところは，

1．ROUND数が半分以上オリジナルである。
2．パスワードがついた。

の2点が主なところでしょう。1についてはX1版のとくにむずかしい面を残し，さらにむずかしくしました。もはや全面クリアできるのは全国で私だけではないでしょうか。私の周りでは20面ぐらいが最高です。

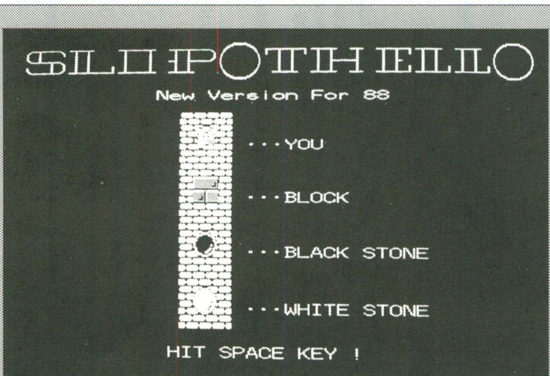
★PROGRAM★

まず，RUN 2090を実行して，OK！がでたら，RUNしてください。CHRSETの後，パスワード入力になり，OPENINGになります。また，OPENINGで ESC キーを押すと再びパスワード入力になります。

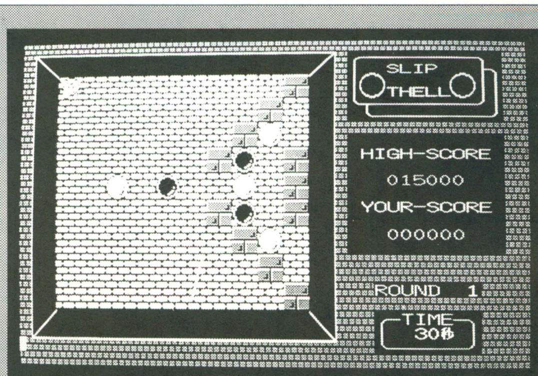
X1版より，かなり長くなりました（なんとDATAが半分以上）。これも32×10ドットのキャラクターのせいです。88を買ってまだ2か月。BASICさえも使いこなせず，X1版を再現するのに苦労しまし

《第1表》主な変数

AS	画面中の石の数	TI	タイマ
(C978)	キャラ DATA	K	KEY入力
CH	キャラ 番号	Vx, Vy	自分の移動量
CX, CY	CY-Put用 x, y	xl, yl	移動用サブ
SP	スペースまたはFSC	SC	石の色
x, Y	自分のx, y	S#	スコア
TS, F	フラッグ	HS#	ハイスコア
JY	JOY STICK	A#	スコア表示用
TR	トリガ	R(9,8)	ラウンドDATA
T	自分の向き	T(30)	TIME



◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタートだ



▶《写真2》30秒以内に全部同じ色にする。始めはちょちょいのちょい

た。まず、ラウンド・データにキャラクター、TIME, SCREEN（特に周りのレンガ）などなど、挙げていけばきりがないほどでありました（これだけで原稿が書けるほど）。

結局、X1版を再現できなかったのは歩くことだけでした。

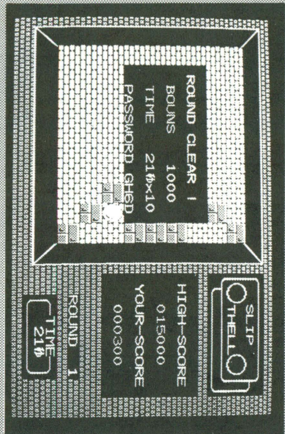
しかし、苦労のかいもありX1版を超えたと思います。あ、それから、ROUND DATAはX1と完全互換ですから、X1のDATAも使えますし、X1userの人も88のDATAを使うことができます。

●参考

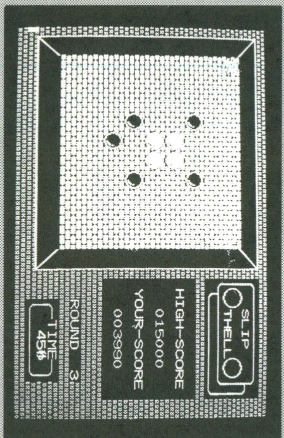
・88年12月号 X1版 SLIP OTHELLO

※ちなみにオリジナルはマーク5だよ。

★　★



◀《写真3》1面クリア。パスワードがでます。これを入力すれば、前からのつづきができる



▼《写真4》ぼくは、この面でお手あげだー。パズルゲームって、にがてだな

SLIP OTHELLOのプログラム・リスト

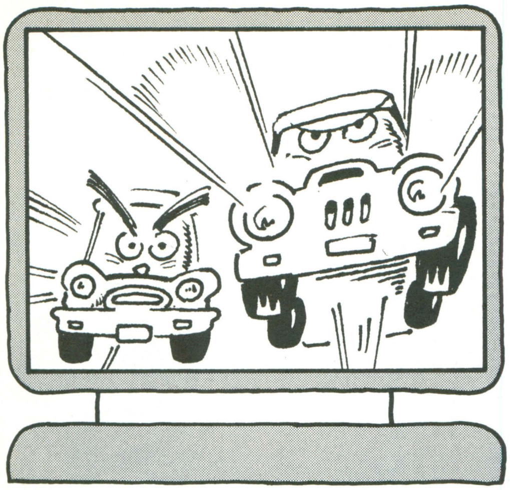
```
10 ' ||||||||██████████████              ██████████||||||||
     ||||||||██████████████ SLIP OTHELLO ██████████||||||||
     ||||||||██████████████              ██████████||||||||
20 GOTO 510
30 ' ||||||||██████████████[ GAME START ]██████████||||||||
40 SP=INP(9):CX=X:CY=Y:CH=T-1:IF SP=127 THEN TS=1:CH=4:GOSUB 130:GOTO 770
50 GOSUB 130:TI=TI-2:IF TI<0 GOTO 470 ELSE IF SP=191 OR INP(69)=254 THEN 150
60 LOCATE 29,22:COLOR 7:PRINT USING "####秒";TI/20
70 OUT 68,14:JY=INP(69):OUT 68,15:K=INP(0) AND INP(1)
80 VX=(JY=251)-(JY=247)+(K=239)-(K=191):VY=(JY=254)-(JY=253)+(K=254)-(K=251)
90 X1=X+VX:Y1=Y+VY:T=-(VY=1)-(VX=1)*2-(VX=-1)*3-(VY=-1)*4-(VX=0 AND VY=0)*T
100 GOSUB 120:ON F GOTO 40:IF VX+VY=0 OR A<>0 THEN 40 ELSE CH=4:CX=X:CY=Y
110 GOSUB 130:TI=TI-1:X=X1:Y=Y1:CMD PLAY "@13T255V12O4L64C-C":GOTO 40
120 IF X1<0 OR X1>9 OR Y1<0 OR Y1>8 THEN F=1:RETURN ELSE A=R(X1,Y1):F=2:RETURN
130 PUT(CX*32+48,CY*16+24),C(0,CH),PSET:RETURN
140 ' ||||||||██████████████[ SLIP! ]██████████||||||||
150 VX=(T=3)-(T=2):VY=(T=4)-(T=1):X1=X:Y1=Y:X1=X1+VX:Y1=Y1+VY
160 GOSUB 120:ON F GOTO 40:IF A<2 THEN 40 ELSE SC=A:L=0
170 X1=X1+VX:Y1=Y1+VY:GOSUB 120:CMD PLAY"@0V15O6L24G"
180 IF F=1 THEN X1=X1-VX:Y1=Y1-VY:CMD PLAY "o3C64":GOTO 210
190 IF A<>0 THEN 230 ELSE L=1:CX=X1-VX:CY=Y1-VY
200 CH=4:GOSUB 130:CX=X1:CY=Y1:CH=SC+4:GOSUB 130:GOTO 170
210 IF L=0 THEN 40 ELSE IF X=X1-VX AND Y=Y1-VY THEN 40 ELSE CX=X1:CY=Y1
220 CH=4:GOSUB 130:X1=X1-VX:Y1=Y1-VY:CX=X1:CY=Y1:CH=SC+4:GOSUB 130:GOTO 210
230 IF L=0 THEN 40 ELSE R(X1-VX,Y1-VY)=SC:R(X+VX,Y+VY)=0:X2=X1-VX:Y2=Y1-VY
240 FOR VX=-1 TO 1:FOR VY=-1 TO 1
250  X1=X2+VX:Y1=Y2+VY:M=0:GOSUB 120:ON F GOTO 330
260  IF A<2 THEN 330 ELSE IF A=SC THEN 330
270  X1=X1+VX:Y1=Y1+VY:M=M+1:GOSUB 120:ON F GOTO 330
280  IF A<2 THEN 330 ELSE IF A=SC THEN 290 ELSE 270
290   FOR I=1 TO M:X1=X1-VX:Y1=Y1-VY:SK=SK+(SC*2-5):S#=S#+10:A#=S#:LOCATE 29,15
300    CX=X1:CY=Y1:CH=SC+4:GOSUB 130:CMD PLAY"@59L32O6CEG>C":COLOR 4:GOSUB 840
310   R(X1,Y1)=SC:NEXT
320  IF SK=0 OR SK=AS GOTO 350
330 NEXT:NEXT:GOTO 40
340 ' ||||||||██████████████[ CLEAR ]██████████||||||||
350 LINE(80,56)-(336,119),0,BF:LOCATE 6,8:COLOR 7:PRINT "ROUND CLEAR !"
360 LOCATE 7,10:COLOR 4:PRINT"BOUNS";:COLOR 6:PRINT USING"  ##000";R:A=RND*26+1
370 LOCATE 7,12:COLOR 4:PRINT"TIME ";:COLOR 6:PRINT USING" ###秒x10";TI/20
380 A$=CHR$(64+A):B$=CHR$(R+A+64):C$=RIGHT$(HEX$(ASC(A$)*2+ASC(B$)*3+A),2)
390 IF B$=CHR$(96) THEN 360 ELSE LOCATE 7,14:COLOR 6:PRINT "PASSWORD"
400 M$="@23V12L8T200C4DEF4GAB4>CDC4.":CMD PLAY "R16O5"+M$,"O5"+M$,"O6"+M$
410 LOCATE 16,14:COLOR RND*7:PRINT A$+B$+STRING$(2-LEN(C$),"0")+C$:OUT 68,15
420 IF INP(9)<>255 OR INP(69)=254 THEN S#=S#+R*100+INT(TI/20):R=R+1 ELSE 410
430 IF R<31 GOTO 740 ELSE LOCATE 5,4:COLOR 7
440 LINE(48,24)-(384,168),0,BF:PRINT"CONGRATULATIONS !":COLOR 6:RESTORE 1050
450 READ A$,B$:A$=A$+B$:FOR I=1 TO 136:LOCATE(I MOD 18)+4,INT(I/18)*2+6
460 PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-1):CMD PLAY"O6C64":NEXT:WHILE Z<1:WEND:END
470 ' ||||||||██████████████ GAME OVER ██████████||||||||
480 A$="@9V14t190o6C4L8<BAGFEDC2>CCRC":B$="@30L8V12T190O4CGCGCGCGCGCGCCRC"
490 CMD PLAY A$,"r12"+A$,B$:LINE(96,72)-(304,95),0,BF:LOCATE 8,10:A$="GAME OVER
500 PRINT A$:FOR I=0 TO 5500:NEXT:IF HS#<S# THEN HS#=S#:GOTO 550 ELSE 550
510 ' ||||||||██████████████ INITIALIZE! ██████████||||||||
520 NEW CMD:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:OUT 68,15
530 DIM C(97,7),R(9,8),A$(5),R$(30),T(30):GOSUB 850:HS#=1500
540 ' ||||||||██████████████ OPENING ██████████||||||||
550 CLS 3:S#=0:CMD BGM 0
560 RESTORE 960:FOR I=0 TO 5:READ A$(I):NEXT:CIRCLE(280,12),24,7:FOR X=0 TO 15
570 FOR I=0 TO 2:COLOR-(I=0)-(I=1)*5-(I=2)*7:LOCATE 0,I:PRINT RIGHT$(A$(I),X+1)
580 NEXT:NEXT:CMD PLAY "O3V15@0T255C8":FOR X=0 TO 17:FOR I=0 TO 2:LOCATE 19,I
590 PRINT RIGHT$(A$(I+3),X+1):NEXT:CMD PLAY "@0O6G64":NEXT:CIRCLE(615,12),24,7
600 FOR Y=48 TO 160 STEP 16:PUT(208,Y),C(0,4):PUT(240,Y),C(0,4):NEXT:I=5
610 PUT(224,56),C(0,0),PSET:FOR Y=88 TO 155 STEP 32:PUT(224,Y),C(0,I),PSET
620 I=I+1:NEXT:COLOR 6:FOR I=1 TO 4:READ A,A$:LOCATE 18,A:PRINT "···"+A$:NEXT
630 LOCATE 12,23:COLOR RND*7:PRINT "HIT SPACE KEY !"
640 LOCATE 11, 4:COLOR RND*7:PRINT "New Version For 88":K=INP(9)
650 IF K=127 THEN CLS 3:GOSUB 900:GOTO 550 ELSE IF K=255 THEN 630 ELSE CLS 3
660 ' ||||||||██████████████ SCREEN! ██████████||||||||
670 CMD BGM 1:A$=CHR$(0):B$=A$+"秒"+A$:C$=A$+CHR$(&H7F)+A$
680 FOR I=1 TO 5:READ V,W,X,Y:LINE(V,W)-(X,Y),7,B :NEXT
690 PAINT(0,0),B$+B$+B$+A$+A$+A$+C$+C$+C$+A$+A$+A$,7:RESTORE 990:COLOR 7
700 FOR I=1 TO 4:READ V,W,X,Y:LINE(V,W)-(X,Y),0,B :NEXT
710 FOR I=1 TO 4:READ V,W,X,Y:LINE(V,W)-(X,Y),7   :NEXT
720 FOR I=1 TO 6:READ A$:LOCATE 26,I:PRINT A$:NEXT
730 FOR I=1 TO 8:READ X,Y,C,A$:LOCATE X,Y:COLOR C:PRINT A$:NEXT:COLOR 3
740 COLOR 7:LOCATE 34,19:PRINT USING"##";R:COLOR 4:LOCATE 29,15
750 A#=S# :GOSUB 840:CIRCLE(447,31),15:CIRCLE(559,31),15:LOCATE 29,11
760 A#=HS#:GOSUB 840:FOR I=8 TO 14:LOCATE 6,I:PRINT STRING$(15," "):NEXT
770 ' ||||||||██████████████[ ROUND! ]██████████||||||||
780 SK=0:AS=0:FOR Y=0 TO 8:FOR X=0 TO 9 STEP 2
790 A=VAL("&H"+MID$(R$(R),Y*5+X/2+1,1)):A1=INT(A/4):A2=(A MOD 4)
800 PUT(X*32+48,Y*16+24),C(0,A1+4),PSET:PUT(X*32+80,Y*16+24),C(0,A2+4),PSET
810 SK=SK-(A1=3)-(A2=3):AS=AS-(A1=2)-(A1=3)-(A2=2)-(A2=3)
820 R(X,Y)=A1:R(X+1,Y)=A2:NEXT:NEXT:X=0:Y=0:IF R(0,0)<>0 THEN X=2:Y=1
830 T=1:IF TS=0 THEN TI=T(R):GOTO 40 ELSE TI=TI-200:TS=0:GOTO 40
840 A$=STR$(A#):PRINT STRING$(6-LEN(A$),"0")+RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)+"0":RETURN
850 ' ||||||||██████████████ CHARACTER! ██████████||||||||
860 CLS 3:LOCATE 12,11:COLOR 7:PRINT"Please Wait Moment.":LOCATE 14,13:COLOR 6
870 RESTORE 1080:PRINT "CHR DATA READ":FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 97:READ A$
880 C(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXT:LOCATE 27,13:PRINT 7-I:NEXT
```

★ベーマガを風呂で読んでいたら、間にはさんであったこのハガキが落ちた。とっさに（危ない!）と思いハガキをひろったらベーマガが落ちて…。（静岡県駿東郡・柏木克久14才）……【つぐ美：なんか臭うわ？影：ちょっと原稿をトイレで読んでて…。】

```
890 FOR I=1 TO 30:READ A:T(I)=A*300:NEXT:FOR R=1 TO 30:READ R$(R):NEXT:CLS
900 LOCATE 8,10:COLOR 7:PRINT "INPUT YOUR PASSWORD !";:COLOR 6:INPUT " ",A$
910 IF A$="" THEN 930 ELSE A=ASC(MID$(A$,1,1))-64:B=ASC(MID$(A$,2,1))-64-A
920 C=VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(ASC(MID$(A$,1,1))*2+ASC(MID$(A$,2,1))*3),2))+A
930 LOCATE 7,13:IF C<>VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)) OR B<0 OR B>29 THEN B=0
940 COLOR 5:R=B+1:PRINT"O.K.! CONTINUE ROUND No.";R:FOR I=0 TO 3000:NEXT:RETURN
950 ' ||||||||||||||||████████[- DATA -]████████||||||||||||||||
960 DATA "┌─┐┬┬  ┬─┬ ┬┬─┐","└┬┐||  | | ┤├─┘","└─┴┘┴┴─┴┴─┴ ┴┴  "
970 DATA "┬┬┬┬┬ ┬ ┬┬┬┬┬ ┬┬ "," || |├─┤ |├ || || ","┴┴ ┴┴ ┴ ┴┴┴┴┴┴┴┴┴"
980 DATA 8,YOU,12,BLOCK,16,BLACK STONE,20,WHITE STONE, 16,8,400,184
990 DATA 416,8,608,55, 416,64,608,135, 448,152,578,159, 448,168,578,191
1000 DATA 16,8,48,24, 16,184,48,168, 400,8,368,24, 400,184,368,168
1010 DATA ┌─────────┐,|          ├┐,|          ||,|          ||
1020 DATA  └┬────────┘|,"  └─────────┘"
1030 DATA 29,2,6,SLIP,29,4,7,THELL,27,9,5,HIGH-SCORE,27,13,5,YOUR-SCORE
1040 DATA 28,19,3,ROUND,28,21,6,┌─TIME─┐,28,22,6,|      |,28,23,6,└──────┘
1050 DATA ｴﾀﾁﾟｱｰ!ﾔｽ!ﾏﾞﾅﾇ!ｹﾙｲｽﾁﾊﾆﾘ!ｽﾚﾍｩｱﾅﾟﾊ2111年ｷｿｰﾅｱﾍ=ﾛｿﾞﾟﾞﾅｽﾐｾ｢)ｿﾞﾂｨｹ2ﾓｳ*!381.2
1060 DATA 6!ﾂﾋﾟｺﾞ!ｳﾞﾋﾟｹﾟﾞ!ｼｷｵﾐﾂ!ｲｽﾟｸ!4284.3ﾎ!21ｷﾘ41ﾓﾞﾊｷｳﾅｴｱｶｹｰﾄﾉ｢ｸｺﾟﾞﾋ2ｷｺﾟﾃｷﾞ
1070 '════════════════════════════════════════════════ No.1 ═══
1080 DATA   20,  10,F03F,FE07,5000,5400,F03F,FE07,  7C,3F00, F00,14F0, F7C,3FF0
1090 DATA  C31, E00,BF03,C8FD,BF33,CEFD,870A,   0,CF0F,F0F3,CF0F,F0F3,50F1, F00
1100 DATA F857,E01F,F8F7,EF1F,A0F8,1F00,FF11,80FF,FFF9,9FFF,F3F9,BFCF,F309,80CF
1110 DATA F3F9,BFCF,F003,C00F,F303,C0CF,F303,C0CF,FC01,803F,FF01,80FF,FF21,84FF
1120 DATA 5500, 100,FF00,  FF,  3F,FD00,FA01,  80,FF03,C0FF,F03C,3C00,FD03,   0
1130 DATA FF03,C0FF,FC03,   0,FCFA,3F0F,FC53,   0,FCFB,3F00,7BFD,BFCF,F815,805F
1140 DATA FBFD,BFDF, 7FE,BFC7,   8,801F, 7FE,BFDF,   0,   0,   0,   0,   0,   0
1150 '════════════════════════════════════════════════ No.2 ═══
1160 DATA   20,  10,803F,FE7F,   0,5400,803F,FE7F,  60,FF01,7F00,1480,7F60,FF81
1170 DATA 4008,7E00,FF1D, 8EE,FF1D,7EEE,3054,   0,7F7E,809F,7F7E,809F,808A,7F00
1180 DATA C03F,  FF,C0BF,7FFF,50C5,FF00,FF0F,  FC,FFCF,FFFC,FFE7,FFCE,FF07,  CE
1190 DATA FFE7,FFCE,FF0D,  C8,FF0F,  CF,FF0F,  CF,F0F6,EC78,F007, C7E,FFF7,ECFE
1200 DATA A0F2,1D00,E007,1C3E,1FF0,1DC0,A0F2,F800,E007,1C3F,1FF0,1CC0,A802,F000
1210 DATA F807,1CFF, 700,1C00,F0F8, 300,  50,   0,  F8, 300,FBFC,7FFF,F815,  14
1220 DATA FBFD,7FFF,7BFC,3FFE,F809,   8,FBFD,3FFE,   0,   0,   0,   0,   0,   0
1230 '════════════════════════════════════════════════ No.3 ═══
1240 DATA   20,  10,FC3F,FE01,5400,5400,FC3F,FE01,807F, 700, 100, 4FE,817F, 7FE
1250 DATA   3E,1002,7700,B8FF,773E,B8FF,   0,2A0C,F901,7EFE,F901,7EFE,  FE,5101
1260 DATA FF54,FC03,FFFE,FD03,  FF,A30A,3F14,F0FF,3FFF,F3FF,73FE,E7FF,7308,E0FF
1270 DATA 73FE,E7FF,1300,B0FF,F300,F0FF,F300,F0FF,1E37,6E0F,7E30,E40F,7F37,EEFF
1280 DATA   38,4F05,7C38,E407, 338, FF8,  1F,4E05,FC38,E807, 338, EF8,   F,4015
1290 DATA FF38,E01F,  38,  E0,  C0,1F0F,  40,   0,  C0,1F00,FFFC,3FDF,  14,801F
1300 DATA FFFC,BFDF,FFFC,3FDE,   8,801F,FFFC,BFDF,   0,   0,   0,   0,   0,   0
1310 '════════════════════════════════════════════════ No.4 ═══
1320 DATA   20,  10,F03F,FE07,5000,5400,F03F,FE07,  7F,FF00, F00,14F0, F7F,FFF0
1330 DATA 803C,3E00,F501, 85F,F53D,3E5F,2A02,  80,EF03,C0F7,EF03,C0F7,88F0, F00
1340 DATA EF57,E0F7,EFF7,EFF7,22FA,1F80,FA13,C0AF,FAFB,DFAF,88F8,3F80,FF09,80FF
1350 DATA FFF9,BFFF,F003,C00F,FF03,C0FF,FF03,C0FF,FF01,80FF,FF01,80FF,FF21,84FF
1360 DATA AA00, 100,FF00,  FF,  3F,FD00,A802,   0,FF03,C0FF,  3C,3C00,AA02,   0
1370 DATA FF03,C0FF,   0,   0,78F8,DF2F,  50,C03F,  F8,DF3F,7DFC,BFD7,FC14,801F
1380 DATA FDFC,BFDF,3DFE,3FE0,FC08,   0,FDFE,3FE0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
1390 '═════════════════════════════ YUKA ═════════════════════════════
1400 DATA   20,  10,FE3F,FE3F,5400,5400,FE3F,FE3F,FF7F,FF7F,1400,1400,FF7F,FF7F
1410 DATA FE3F,FE3F, 800, 800,FE3F,FE3F,   0,   0,   0,   0,   0,   0,1FFE,3FFE
1420 DATA   54,  54,1FFE,3FFE,7FFF,7FFF,  14,  14,7FFF,7FFF,1FFE,3FFE,   8,   8
1430 DATA 1FFE,3FFE,   0,   0,   0,   0,   0,   0,FE3F,FE3F,5400,5400,FE3F,FE3F
1440 DATA FF7F,FF7F,1400,1400,FF7F,FF7F,FE3F,FE3F, 800, 800,FE3F,FE3F,   0,   0
1450 DATA    0,   0,   0,   0,3FFE,3FFE,  54,  54,3FFE,3FFE,7FFF,7FFF,  14,  14
1460 DATA 7FFF,7FFF,3FFE,3FFE,   8,   8,3FFE,3FFE,   0,   0,   0,   0,   0,   0
1470 '════════════════════════════ BLOCK ═════════════════════════════
1480 DATA   20,  10,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,  40,   0,FF7F,FEFF,  40,   0
1490 DATA   40,   0,FF7F,FEFF,  40,   0,  40,   0,FF7F,E6FF,  40,   0,  40,   0
1500 DATA FF7F,E6FF,  40,   0,  40,   0,FF7F, 6FF,  40,   0,  40,   0,FF7F,FEFF
1510 DATA   40,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F
1520 DATA    0,  40,FEFF,FF7F,   0,  40,   0,  40,FEFF,FF7F,   0,  40,   0,  40
1530 DATA E6FF,FF7F,   0,  40,   0,  40,E6FF,FF7F,   0,  40,   0,  40, 6FF,FF7F
1540 DATA    0,  40,   0,  40,FEFF,FF7F,   0,  40,   0,   0,   0,   0,   0,   0
1550 '═══════════════════════ BLACK STONE ═══════════════════════
1560 DATA   20,  10,F03F,FE0F,5000,5400,F03F,FE0F, F7F,FFF0, F00,14F0, F7F,FFF0
1570 DATA F03C,3E0F,F000, 80F,F03C,3E0F,   3,C000,   3,C000,   3,C000,  EC,3700
1580 DATA    C,3000,  EC,3700,  CC,3100,   C,3000,  CC,3100,  B0, D00,  30, C00
1590 DATA   B0, D00,  30, C00,  30, C00,  30, C00,  30,8C01,  30,8C01,  30,8C01
1600 DATA   30, D00,  30, C00,  30, D00,   C,3207,   C,3007,   C,3207,   C,301C
1610 DATA    C,301C,   C,301C,  F3,CFE0,  53,C0E0,  F3,CFE0,F0FC,3F0F,F014,   F
1620 DATA F0FC,3F0F, FFE,3FF0, F08,  F0, FFE,3FF0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
1630 '═══════════════════════ WHITE STONE ═══════════════════════
1640 DATA   20,  10,F03F,FE0F,5000,5400,F03F,FE0F, F7F,FFF0, F00,14F0, F7F,FFF0
1650 DATA FF3C,3EFF,FF00, 8FF,FF3C,3EFF,FF03,C0FF,FF03,C0FF,FF03,C0FF,FFEF,F7FF
1660 DATA FF0F,F0FF,FFEF,F7FF,FFCF,F1FF,FF0F,F0FF,FFCF,F1FF,FFBF,FDFF,FF3F,FCFF
1670 DATA FFBF,FDFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,3CFE,FF3F,3CFE,FF3F,3CFE
1680 DATA FF3F,FDFF,FF3F,FCFF,FF3F,FDFF,FF0F,72FC,FF0F,70FC,FF0F,72FC,FF0F,F0F8
1690 DATA FF0F,F0F8,FF0F,F0F8,FFF3,CFC3,FF53,C0C3,FFF3,CFC3,FFFC,3FFF,FF14,  FF
1700 DATA FFFC,3FFF, FFE,3FF0, F08,  F0, FFE,3FF0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
1710 '||||||||||||||||████████ ROUND DATA ████████||||||||||||||||
1720 DATA 2,3,3,4,4,4,5,5,5,5,6,6,6,7,7,7,8,8,8,9,9,9,10,10,15,15,15,15,15,15
1730 '    1----2----3----4----5----6----7----8----9----
1740 DATA 00001000040001C000610C831000610001C0000400001   :'1   :' FORM X1
1750 DATA 000000000000000000000042A815C035540155555555555
1760 DATA 000000000000208000F0000F000208000800000000000         :' FORM X1
1770 DATA 000000000002300008000C8C0008000320000000000000
1780 DATA 00000000000000000C8C80030008C8C0000000000000000   :'5
1790 DATA 01000000C00000000000008220000C00002000000000000
1800 DATA 000000000008200003C00003C00082000000000000000000
1810 DATA 000000000000882001CC004000000020000000000000000         :' FROM X1
1820 DATA 000550001500005 0C08102001020310 80C10400005400
1830 DATA 00000003010080400310000100091003010012100 0000   :'10
1840 DATA 000000000001000000C810221500C5530D550015500555         :' FROM X1
1850 DATA 05555030004EC0543015454554CC15488054CC0155555
1860 DATA 00000330152205133041055011033108221403315 5555         :' FROM X1
1870 DATA 48001000000C0503014038538014080503800000000000         :' FROM X1
1880 DATA 0000005030042300 4C5004310048100555000000000000   :'15  :' FROM X1
1890 DATA 0000000000080800030031 0C0015C00802000000000000
1900 DATA 000000880100305000150005503015403055080154200
1910 DATA 000000000000080C0005000C01002E000000000000000000
1920 DATA 000000000000080C008310005 0004C20002000000000000         :' FROM X1
1930 DATA 000000D5540040C0089810300120D01015C1232000000   :'20  :' FROM X1
1940 DATA 000000000000008C00423300500022000C8140000000000
1950 DATA 00400300043804C0004C1554800108EB1200010053004         :' FROM X1
1960 DATA 0000000000333200 88C03322008CC0322300000000000
1970 DATA 0000000C000020100CC10022500CC10020100C0000000
1980 DATA 00000208340548400404 0C4040071410010308400C000   :'25  :' FROM X1
1990 DATA 001010222103331022211551442200433004220055080
2000 DATA 05540021480C1402000C520C050120555305554855540         :' FROM X1
2010 DATA 000002804030154235000142801 0C000038010C048001
2020 DATA 0000000200000C10020500015020550B2150220D04301         :' FROM X1
2030 DATA 00048230400884C304785540000 04C233480889055550   :'30
2040 '||||||||||||||||████████ EDITER! ████████||||||||||||||||
2050 CLEAR:PRINT"  1234567890 [ ]=0 [■]=1 [O]=2 [●]=3":FOR I=0 TO 8:INPUT A$
2060 FOR T=1 TO 10:B=VAL(MID$(A$,T,1)):C=B*4:T=T+1:D=VAL(MID$(A$,T,1))
2070 D$=D$+HEX$(C+D):NEXT:NEXT:PRINT "0000 DATA "+D$
2080 '||||||||||||||||████████ CHACK ████████||||||||||||||||
2090 RESTORE 1740:DIM A$(30):FOR I=1 TO 30:READ A$(I):NEXT:FOR I=1 TO 30:K=0
2100 READ A$:FOR T=1 TO 45:K=K+VAL("&H"+MID$(A$(I),T,1)):NEXT:CMD PLAY,,,"o6c64
2110 IF A$<>HEX$(K) THEN PRINT "DATA ERROR IN";1730+I*10 ELSE NEXT:PRINT "O.K!"
2120 DATA 4A,73,3A,3A,53,27,32,31,55,27,6A,CF,65,5E,4A
2130 DATA 3F,57,36,39,73,42,7F,5B,59,6B,56,97,66,54,AA  :'  Please "RUN 2090"
2140 '┌──────────HEISEI GANNEN── 4 月 16 日 (日) 18:25:36──────┐
      └──────────────────By T.SAKIYAMA──────────────────────┘
```



★影さんの本名はどんなんだろう!?(兵庫県加古川市・志藤友彦17才)……【影：じつは私の名前は、じゅげむじゅげむごこうのすりきれかいじゃりすいぎょのすいぎょうまつふうらいまつうんらいまつあーぶらこーじのぶらこーじ…。編：つづく。】



PC-88VA/2/3(N88-日本語BASIC V3.0)用

急がば回れ。そーゆーわけのレース・ゲーム

ヴイエー グランプリ
VA GRAND PRIX
エフ ワン レース
F1-RACE

宮村　忠憲

内　容

1人用のカーレース・ゲームです。相手はコンピュータです。勝つと相手がだんだん強くなっていきます。

遊びかた

自分の車は[4]と[6]のキーでそれぞれ向いている方向に対して，左回り右回りに動きます。そして，スペース・キーで加速，離すと減速します。

スピードが速くなるにつれて，カーブが曲がりにくくなります。敵の車と接触(せっしょく)，あるいはコースからはみ出るとダメージのメーターの赤色が増えてきます。そして，全部赤色になると，ゲーム・オーバーです。4周するとタイムが表示され，敵の車に負けると，ゲーム・オーバーになります。でも，コンティニューはありますよ。

コースは2種類あります。LEVEL2のほうが，多少むずかしくなっています。スペース・キーでどちらのコースを走るか選び，リターン・キーでスタートします。勝ち進み続けると，最強の赤色の車がでてきます。さすがに結構強いです。直線だとガンガン離されます。

打ち込む前に

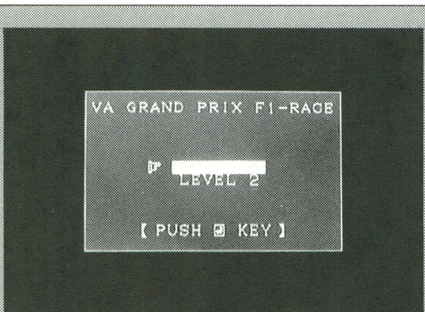
リストが2種類あります。**リスト1**がキャラクターの作成用，**リスト2**がメインのリストです。まず最初に，**リスト1**を入力します。そして一応セーブしておいてからRUNします。すると勝手にデータをセーブしてくれます。

あとは**リスト2**をRUNするだけで，勝手にデータを読み込み，スタートします。

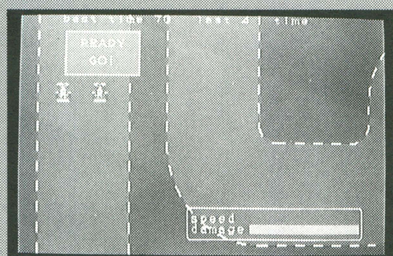
プログラム

プログラム自体は，いたって簡単にできています（でも，作るのは大変でしたが…)。いろいろと改造したり，参考にしてみたりしてください。

リスト2のメイン・プログラムをいじるときは気をつけてください。少し複雑になっていますので。それと，1170行を消すと，敵の車との接触の判定がなくな



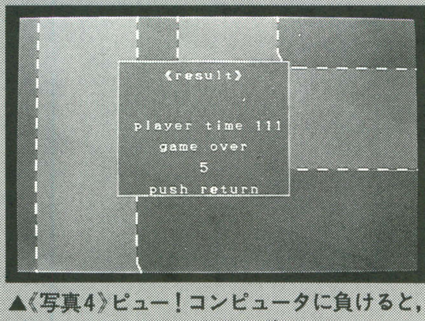
▲《写真1》タイトル画面でレベルが選べるゾ。まずはレベル1から



▲《写真2》ようし，スタート！1対1の対決だ



▲《写真3》コンピュータは安全確実高利回りだ。こっちもダメージ覚悟で全速力でつっぱしれ！



▲《写真4》ピュー！コンピュータに負けると，ゲーム・オーバー。すかさずコンティニューだっ

CHECKER FLAG

編：先月のOFに，チェッカーのほうがOFよりおもしろいというチェッカー・ファンもいたようですし，気をひきしめてガンバリましょう。
Dr.D：うむ。影君にも負けとられんからのう。さてレースゲームの良さはゲーセンに行かなくてはできないものが家でもできる。プラス，BASICレベルで自分なりにおもしろく思えるよう手軽に改造できるところにある。
編：あれ，この前とはまったく逆のことを言ってませんか？
Dr.D：ハテ？そうじゃったかのう??
編：まあ,「今月号のおもしろかった記事」に載るようがんばるということで…。

★御用のある方はピーという文字の後にメッセージを書いてください。ピーッ。(栃木県小山市・**慶野利幸17才**)……【**つぐ美**：あのねあのね，あたしつぐ美なんだけどお，明日のことについてちょっとおあったんだけどう，留守電って緊張しちゃーう♡**影**：あらら。】

ります。

最後に

BGMがつけられませんでした。リストがとても長くなったからです。だから自分達でつけたりしてください。このゲームは単純なわりに今まで作った中で一番開発期間が長かったと思います。何回も作り直したりしていたので。最初は6台の車のレースでしたが，2台でいろんな要素をつけようと思いながら作り直しました。

苦労した点としては，敵の車の動きです。途中でハマッたりして結構苦労しました。エンディングなんかは無と同じなので，自分で作ってやってください。

最後に，とても苦労した作品なので，ぜひVAユーザーの人には入れてほしいです。他機種の人は移植はおそらく不可能でしょう。VAの特徴でもある，ハードウエア・スクロール，スプライト，16ビットなどに完全にたよってしまっているからです。もっとテクニックを磨いてまた投稿しようと思うのでヨロシク。ではまた。

《リスト》F1-RACEのキャラクター作成プログラム・リスト

```
10 '    VA GRAND PRIX F1-RACE (PROGRAM A)
20 CLEAR:DEFINT A-Z:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN WIDTH 4,320,4
30 BUFFER #0,640,400,4:PALETTE:CLS 3:SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,0
40 DIM SP%(4000),K%(15,15),C(3):N=1:LOCATE 28,10:PRINT "キャラクター作成中です"
50 OUT &H100,INP(&H100) OR &H40:FOR E=0 TO 3:FOR I=0 TO 67
60 READ A$:SP%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I:PUT @(E*16,0),SP%,PSET:NEXT E
70 FOR I=0 TO 1:FOR Y=0 TO 15:FOR X=15 TO 0 STEP -1:C=POINT(I*16+X,Y):K%(X,Y)=C
80 NEXT X,Y:FOR X=15 TO 0 STEP -1:FOR Y=0 TO 15:PSET (I*16+X+64,Y),K%(P,Q)
90 P=P+1:NEXT Y:P=0:Q=Q+1:NEXT X:Q=0:NEXT I:FOR I=0 TO 1:FOR Y=15 TO 0 STEP -1
100 FOR X=0 TO 15:C=POINT(I*16+X+32,Y):K%(X,Q)=C:NEXT X:Q=Q+1:NEXT Y:Q=0
110 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:PSET (I*16+X+96,Y),K%(X,Y):NEXT X,Y,I
120 FOR I=0 TO 1:FOR Y=15 TO 0 STEP -1:FOR X=0 TO 15:C=POINT(I*16+X,Y)
130 K%(X,Q)=C:NEXT X:Q=Q+1:NEXT Y:Q=0:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15
140 PSET (I*16+X+128,Y),K%(X,Y):NEXT X,Y,I:FOR I=0 TO 1:FOR Y=0 TO 15
150 FOR X=15 TO 0 STEP -1:C=POINT(I*16+X+96,Y):K%(P,Y)=C:P=P+1:NEXT X:P=0
160 NEXT Y:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:PSET (I*16+X+160,Y),K%(X,Y):NEXT X,Y,I
170 FOR I=0 TO 1:FOR Y=0 TO 15:FOR X=15 TO 0 STEP -1:C=POINT(I*16+X+64,Y)
180 K%(P,Y)=C:P=P+1:NEXT X:P=0:NEXT Y:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15
190 PSET (I*16+X+192,Y),K%(X,Y):NEXT X,Y,I:FOR I=0 TO 1:FOR Y=0 TO 15
200 FOR X=15 TO 0 STEP -1:C=POINT(I*16+X+160,Y):K%(X,Y)=C:NEXT X,Y
210 FOR Y=15 TO 0 STEP -1:FOR X=0 TO 15:PSET (I*16+X+224,Y),K%(P,Q):P=P+1
220 NEXT X:P=0:Q=Q+1:NEXT Y:Q=0:NEXT I
230 FOR Z=1 TO 2:FOR I=0 TO 15:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:C=POINT(I*16+X,Y)
240 IF C=2 THEN C=Z ELSE C=C:IF C=10 THEN C=Z+8 ELSE C=C
250 PSET (I*32+X*2,Y*2+32),C:PSET (I*32+X*2-1,Y*2+32),C
260 PSET (I*32+X*2,32+Y*2-1),C:PSET (I*32+X*2-1,32+Y*2-1),C
270 IF I=10 THEN ROLL TO (192,0):NEXT X,Y:GOSUB 290:NEXT I:GOSUB 300:NEXT Z
280 NEXT X,Y:GOSUB 290:NEXT I:GOSUB 300:NEXT Z:GOTO 310
290 GET @(I*32,32)-(I*32+31,63),SP%:PUT PATTERN N,SP%,4:N=N+1:RETURN
300 ROLL TO (0,0):LINE (0,16)-(639,199),0,BF:RETURN
310 SAVE PATTERN "f1-race.obj",ALL:PRINT "終了しました.":END
320 DATA 0010,0010,0700,AA77,7077,0000,7700,220A,77A0,0000,9900,99FA,99AF,0000
330 DATA 9900,228A,99A8,0000,9900,550A,99A0,0000,0000,550A,00A0,0000,0000,55A7
340 DATA 005A,0000,0000,88A5,005A,0000,7077,FFA5,075A,0077,9099,22A2,092A,0099
350 DATA 9F99,FFA2,F92A,0099,9899,88A2,892A,0099,9099,88A2,092A,0099,8899,8888
360 DATA 8888,0099,FF00,FFFF,FFFF,0000,7700,7777,7777,0000,0000,0000
370 DATA 0010,0010,0700,AA77,7077,0000,9900,220A,99A0,0000,9900,99FA,99AF,0000
380 DATA 9900,228A,99A8,0000,7700,550A,77A0,0000,0000,550A,00A0,0000,0000,55A7
390 DATA 005A,0000,0000,88A5,005A,0000,9099,FFA5,095A,0099,7077,22A2,072A,0077
400 DATA 7F77,FFA2,F72A,0077,9899,88A2,892A,0099,9099,88A2,092A,0099,8899,8888
410 DATA 8888,0099,FF00,FFFF,FFFF,0000,7700,7777,7777,0000,0000,0000
420 DATA 0010,0010,0000,0000,7070,0000,0000,0900,0797,0000,0000,9900,AA90,00A0
430 DATA 7700,0900,290A,002A,9709,0070,22A2,709A,9999,AA70,5275,072A,9999,550A
440 DATA 5285,70A0,8009,22A2,5AF8,9709,F807,F2A2,A025,9099,7F77,FF88,A025,0009
450 DATA 7707,82F8,002A,0000,7700,8A7F,77A0,0000,0700,F877,9709,0070,0000,7F77
460 DATA 9989,0070,0000,7707,9999,0000,0000,7000,9009,0000,0000,0000
470 DATA 0010,0010,0000,0000,7090,0000,0000,0900,0799,0000,0000,7900,AA90,00A0
480 DATA 9900,0700,290A,002A,7907,0090,22A2,709A,7799,AA90,5275,072A,9799,550A
490 DATA 5285,90A0,8009,22A2,5AF8,9909,F807,F2A2,A025,9079,7F77,FF88,A025,0007
500 DATA 7707,82F8,002A,0000,7700,8A7F,99A0,0000,0700,F877,7907,0090,0000,7F77
510 DATA 7789,0090,0000,7707,9799,0000,0000,7000,9009,0000,0000,0000
```

《リスト2》F1-RACEのメイン・プログラム・リスト

```
1000 '   -- VA GRAND PRIX F1-RACE (PROGRAM B) --
1010 '   ------ for PC-88VA/2/3  mode V3 -------
1020 '
1030 ' ═══════ 初 期 設 定 ═══════════════════════════════
1040 CLEAR:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:PALETTE MODE 2,2
1050 SCREEN WIDTH 4,320,4:BUFFER #0,640,816,4:SPRITE SCREEN 1:COMPOSE 1,0,2
1060 OUT &H100,INP(&H100) OR &H40:SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,0
1070 RANDOMIZE VAL("&h"+MID$(TIME$,7,2)):PALETTE 3,&H3E0:PALETTE 31,&H7DEF
1080 PALETTE 22,&H7DEF:COLOR 7:LOCATE 28,12:PRINT AKCNV$("NOW LOADING")
1090 LOAD PATTERN "f1-race.obj",ALL:CLS:DEFINT A-Z:GOSUB 1960:GOTO 2210
1100 ' ═══════ メ イ ン  プ ロ グ ラ ム ════════════════════
1110 PX=((EN>=3 AND EN=<8)*-ES+(EN>=11 AND EN=<16)*ES)+8
1120 PY=((EN=15 OR EN=16 OR EN>=1 AND EN=<4)*ES+(EN>=7 AND EN=<12)*-ES)+8
1130 IF POINT(BX+8,BY)=15 THEN GOSUB 2400
1140 IF POINT(MX+8,MY)=15 THEN GOSUB 2430
1150 IF POINT(MX+8,MY)=6 THEN FLAG=1
1160 ON GOAL GOTO 1170,1180
1170 IF ABS(MX-BX)<12 AND ABS(MY-BY)<12 THEN 1540
1180 T=T+1:IF T=20 THEN TIM=TIM+1:T=0:GOTO 1190 ELSE 1200
1190 COLOR 7:LOCATE 63,0:PRINT AKCNV$(STR$(TIM))
1200 CE=POINT(BX+PX,BY+PY):IF CE=8 OR CE=15 OR CE=6 THEN 1210 ELSE 1300
1210 IF CE=6 THEN FLAG2=1
1220 IF SN>SSP THEN 1230 ELSE SN=SN+1:GOTO 1240
1230 SSP=SSP+1:IF SSP>25 THEN SSP=25
1240 EF=INT(SSP/5)+EE
1250 HX=((EN>=3 AND EN=<8)*-EF+(EN>=11 AND EN=<16)*EF)
1260 HY=((EN=15 OR EN=16 OR EN>=1 AND EN=<4)*EF+(EN>=7 AND EN=<12)*-EF)
1270 IF EN=1 OR EN=3 OR EN=5 OR EN=7 OR EN=9 OR EN=11 OR EN=13 OR EN=15 THEN EP=
(EP=0):GOTO 1280 ELSE EP=(EP=1)+1
1280 BX=BX+HX:BY=BY+HY:SX=SX+2*HX:SY=SY+2*HY
1290 LOCATE SPRITE 2,SX,SY,EN+16+EP+1:GOTO 1380
1300 PPX=((EN=15 OR EN=16 OR EN>=1 AND EN=<4)*32+(EN>=7 AND EN=<12)*-32)
1310 PPY=((EN>=3 AND EN=<8)*32+(EN>=11 AND EN=<16)*-32)
1320 CE=POINT(BX+PX+PPX,BY+PY+PPY):IF CE=12 THEN 1350
1330 IF EN=1 THEN EN=15 ELSE IF EN=2 THEN EN=1 ELSE EN=EN-2
1340 GOTO 1380
1350 IF EN=15 THEN EN=1 ELSE IF EN=16 THEN EN=2 ELSE EN=EN+2
1360 GOTO 1380
1370 IF POINT(MX+8,MY)=15 THEN GOSUB 2430
1380 IP1=INP(0):IP2=INP(9)
1390 IF IP1=239 THEN HA=1:GOTO 1430
1400 IF IP1=191 THEN HA=2:GOTO 1430
1410 IF IP2=191 THEN 1600 ELSE Z=0:GOTO 1630
1420 GOTO 1110
1430 H=H+2:IF H>INT(SP/4) THEN H=0:ON HA GOTO 1440,1450 ELSE 1410
1440 N=N-1:IF N=<0 THEN N=16:GOTO 1460 ELSE 1460
1450 N=N+1:IF N>=16 THEN N=1
1460 SW=INT(SP/4)+1
1470 X=(N>=3 AND N=<8)*SW+(N>=11 AND N=<16)*-SW
1480 Y=(N>=1 AND N=<4 OR N=15 OR N=16)*-SW+(N>=7 AND N=<12)*SW
1490 IF N=1 OR N=3 OR N=5 OR N=7 OR N=9 OR N=11 OR N=13 OR N=15 THEN 1510
1500 P=(P=0):GOTO 1520
1510 P=(P=1)+1
1520 SX=SX+2*X:SY=SY+2*Y:RX=RX-X:RY=RY-Y:MX=MX-X:MY=MY-Y
1530 LOCATE SPRITE 1,128,128,N+P:IF POINT(MX+8,MY+8)=12 THEN 1540 ELSE 1560
1540 SX=SX-8*X:SY=SY-8*Y:RX=RX+4*X:RY=RY+4*Y:MX=MX+4*X:MY=MY+4*Y
1550 LOCATE 50,21:PRINT SPC(24):SP=0:Z=0:GOSUB 1570
1560 ROLL TO (RX,RY):GOTO 1110
1570 COLOR 3:LOCATE 50+DM,22:PRINT CHR$(&H84C6):DM=DM-1
```

★ゾウが踏んでもこわれないという筆箱を姉に踏みこわされたぼくは今，生きる望みを失った。(長野県伊那市・ファム15才)……【影：パワフルな女の子も好きだな～。ね，つぐ美ちゃん。**つぐ美**：踏みつぶされちゃうかもよ。**影**：象～～。】

★OFに載ったと友達に自慢したら「それに載ったら何かいいことあるのか？」とあっさり答えられた。影さんならこいつをどうしますか？（神奈川県・**パトリシア熊吾郎14才**）……【Dr.D：この頃の若い者は……。若いうちの苦労は買ってでもするもんじゃて。】

```
1580 IF DM=-1 THEN 1590 ELSE RETURN
1590 RR=1:GOTO 2510
1600 IF Z>SP THEN 1610 ELSE Z=Z+1:GOTO 1460
1610 SP=SP+1:IF SP>24 THEN SP=24:GOTO 1460
1620 COLOR 5:LOCATE 49+SP,21:PRINT CHR$(&H84CD):GOTO 1460
1630 SP=SP-1:IF SP<0 THEN SP=0:GOTO 1110
1640 LOCATE 50+SP,21:PRINT SPC(1):GOTO 1460
1650 ' ══════ 変 数 設 定 & ス タ ー ト ══════════════
1660 A=INT(RND*2):IF A=0 THEN RX=32:MX=96:BX=128:SX=196:GOTO 1680
1670 RX=64:MX=128:BX=96:SX=64
1680 RY=432:N=1:DM=23:MY=496:BY=496:SY=128:EN=1:PL=4:EL=4:GOAL=1:FLAG=0:FLAG2=0
1690 T=0:TIM=0:ETIM=0:PTIM=0:RR=0:SP=0:SSP=0:Z=0:ZZ=0:ROLL TO (RX,RY)
1700 FOR I=99 TO 0 STEP -1:SCREEN MASK (I*3.2,I)-(639-I*3.2,199-I),0,12
1710 FOR W=0 TO 50:NEXT W,I:EA=EA+1:GOSUB 2330
1720 ' ══════ 画 面 描 画 ══════════════════
1730 CLS:CONSOLE ,,,1:COLOR 5:SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,2
1740 COLOR 7:LOCATE 36,20:PRINT CHR$(&H84DC):FOR I=37 TO 73:LOCATE I,20
1750 PRINT CHR$(&H84D5):NEXT:LOCATE 74,20:PRINT CHR$(&H84DD)
1760 FOR I=21 TO 22:LOCATE 36,I:PRINT CHR$(&H84D6);SPC(37);CHR$(&H84D6):NEXT
1770 LOCATE 36,23:PRINT CHR$(&H84DE):FOR I=37 TO 73:LOCATE I,23
1780 PRINT CHR$(&H84D5):LOCATE 74,23:PRINT CHR$(&H84DF):NEXT
1790 COLOR 5:LOCATE 32,0:PRINT SPC(6);AKCNV$("last "):COLOR 7:LOCATE 48,0
1800 PRINT "4 ":COLOR 5:LOCATE 9,0:PRINT AKCNV$("best time ")
1810 COLOR 7:LOCATE 27,0:PRINT AKCNV$(STR$(BEST))
1820 COLOR 5:LOCATE 55,0:PRINT AKCNV$("time")
1830 LOCATE 37,21:PRINT AKCNV$("speed"):LOCATE 37,22
1840 PRINT AKCNV$("damage"):FOR I=50 TO 73:COLOR 1:LOCATE I,22
1850 PRINT CHR$(&H84C6):NEXT
1860 TURN ON SPRITE:LOCATE SPRITE 1,128,128,1:LINE (481,576)-(559,584),6,BF
1870 LINE (81,512)-(159,519),15,BF:SCREEN MASK (0,0)-(639,199),0,0
1880 LOCATE SPRITE 2,SX,SY,EN+16:GET @(RX+40,RY+16)-(RX+104,RY+56),C%
1890 LINE (RX+40,RY+16)-(RX+104,RY+56),19,BF,27:BGM 0:A$="@0L2V12O6C"
1900 COLOR 7:LOCATE 13,3:PRINT AKCNV$("READY"):LOCATE 17,5:PRINT AKCNV$("3")
1910 PLAY A$:LOCATE 17,5:PRINT AKCNV$("2"):PLAY A$:LOCATE 17,5
1920 PRINT AKCNV$("1"):PLAY A$:LOCATE 15,5:PRINT AKCNV$("GO!"):PLAY ">C"
1930 BGM 0:PUT @(RX+40,RY+16),C%,PSET:LOCATE 13,3:PRINT SPC(10)
1940 LOCATE 15,5:PRINT SPC(6):GOTO 1110
1950 ' ══════ コ ー ス 作 成 ══════════════════
1960 DIM A%(8000),B%(400),C%(2000),D%(5000):SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,3
1970 LOCATE 30,12:PRINT "ちょっとまってね. ":LINE (0,0)-(639,815),12,BF
1980 CIRCLE (80,80),80,7:PAINT (80,80),8,7:RESTORE 2730
1990 FOR I=0 TO 719 STEP 25
2000 CIRCLE (80,80),80,2,3.14159*I/360,3.14159*(I+10)/360
2010 NEXT:GET @(0,0)-(80,80),A%(0):GET @(80,0)-(160,80),A%(2000)
2020 GET @(0,80)-(80,160),A%(4000):GET @(80,80)-(160,160),A%(6000):CLS 2
2030 LINE (0,0)-(32,32),8,BF:CIRCLE (16,16),16,7:PAINT (16,16),12,7
2040 FOR I=0 TO 719 STEP 150
2050 CIRCLE (16,16),16,2,3.14159*I/360,3.14159*(I+55)/360
2060 NEXT:GET @(0,0)-(16,16),B%(0):GET @(16,0)-(32,16),B%(100)
2070 GET @(0,16)-(16,32),B%(200):GET @(16,16)-(32,32),B%(300):RETURN
2080 RESTORE 2730:BEST=65:LINE (0,0)-(639,815),12,BF
2090 FOR I=0 TO 9:READ X1,Y1,X2,Y2:LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),8,BF:NEXT
2100 FOR I=0 TO 19:READ X1,Y1,X2,Y2
2110 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),7,,&HFF00:LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),2,,&HFF:NEXT
2120 FOR I=0 TO 9:READ X,Y,Z:PUT @(X,Y),A%(2000*Z),PSET:NEXT
2130 FOR I=0 TO 9:READ X,Y,Z:PUT @(X,Y),B%(100*Z),PSET:NEXT:GOTO 1660
2140 RESTORE 2850:BEST=70:LINE (0,0)-(639,815),12,BF
2150 FOR I=0 TO 11:READ X1,Y1,X2,Y2:LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),8,BF:NEXT
2160 FOR I=0 TO 22:READ X1,Y1,X2,Y2
2170 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),7,,&HFF00:LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),2,,&HFF:NEXT
2180 FOR I=0 TO 11:READ X,Y,Z:PUT @(X,Y),A%(2000*Z),PSET:NEXT
2190 FOR I=0 TO 11:READ X,Y,Z:PUT @(X,Y),B%(100*Z),PSET:NEXT:GOTO 1660
2200 ' ══════ セ レ ク ト 画 面 ══════════════════
2210 CLS 3:CONSOLE ,,,0:SCREEN MASK (0,0)-(639,199),0,0:ROLL TO (0,0)
2220 PALETTE 28,&HAC07:LINE (68,48)-(244,152),20,BF,28
2230 LOCATE 18,7:PRINT AKCNV$("VA GRAND PRIX F1-RACE")
2240 M=0:LOCATE 33,12:PRINT AKCNV$("LEVEL 1"):COLOR @(32,12)-(47,12),4
2250 LOCATE 28,12:PRINT CHR$(&HEBB1):LOCATE 33,13:PRINT AKCNV$("LEVEL 2")
2260 LOCATE 26,17:PRINT "【 PUSH  ";CHR$(&HEBEC);" KEY 】"
2270 IF INP(9)=191 THEN COLOR @(32,12)-(47,13),0:GOTO 2290 ELSE 2280
2280 IF INP(1)=127 THEN RA=M+1:GOTO 2310 ELSE 2270
2290 LOCATE 28,12+M:PRINT SPC(1):M=(M=1)+1:COLOR @(32,12+M)-(47,12+M),4
2300 LOCATE 28,12+M:PRINT CHR$(&HEBB1):FOR W=0 TO 599:NEXT:GOTO 2270
2310 CLS:SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,3:ON RA GOTO 2080,2140
2320 ' ══════ パ レ ッ ト 設 定 & コ ン ピ ュ ー タ の 強 さ 設 定 ══════
2330 ON EA GOTO 2340,2350,2360,2370,2380
2340 PALETTE 2,&HFFE0:PALETTE 10,&HAEA0:ES=40:EE=1:RETURN
2350 PALETTE 2,&HFC1F:PALETTE 10,&HAC15:ES=48:EE=1:RETURN
2360 PALETTE 2,&HFC00:PALETTE 10,&HAC00:ES=40:EE=2:RETURN
2370 PALETTE 2,&H3FF:PALETTE 10,&H2B5:ES=48:EE=2:RETURN
2380 PALETTE 2,&H3E0:PALETTE 10,&H1A0:ES=40:EE=3:RETURN
2390 ' ══════ ラ ッ プ 計 算 ══════════════════
2400 IF FLAG2=0 THEN RETURN ELSE FLAG2=0
2410 EL=EL-1:IF EL=0 THEN ETIM=TIM:GOAL=2:TURN OFF SPRITE 2:RETURN 1240
2420 RETURN
2430 IF FLAG=0 THEN RETURN
2440 PL=PL-1:COLOR 7:LOCATE 46,0:PRINT AKCNV$(STR$(PL)):FLAG=0
2450 IF PL=0 THEN PTIM=TIM:GOTO 2470 ELSE RETURN 1470
2460 ' ══════ レ ー ス の 結 果 ══════════════════
2470 GET @(RX+40,RY+20)-(RX+104,RY+56),C%
2480 LINE (RX+40,RY+20)-(RX+104,RY+56),19,BF,27
2490 LOCATE 11,4:PRINT AKCNV$("GOAL IN"):FOR W=0 TO 4999:NEXT
2500 PUT @(RX+40,RY+20),C%,PSET
2510 LOCATE 11,4:PRINT SPC(14):GET @(RX+80,RY+40)-(RX+216,RY+144),D%
2520 TURN OFF SPRITE:CLS:LINE (RX+80,RY+40)-(RX+216,RY+144),20,BF,28
2530 COLOR 7:LOCATE 29,6:PRINT "《result》"
2540 IF RR=1 THEN LOCATE 21,8:PRINT AKCNV$("disqualification"):GOTO 2670
2550 IF EL<>0 THEN 2570
2560 LOCATE 23,9:PRINT AKCNV$("enemy  time");AKCNV$(STR$(ETIM))
2570 LOCATE 23,11:PRINT AKCNV$("player time");AKCNV$(STR$(PTIM))
2580 IF GOAL=2 THEN 2670 ELSE 2590
2590 IF BEST>PTIM THEN BEST=TIM
2600 IF EA=5 THEN 2610 ELSE 2650
2610 LOCATE 21,13:PRINT AKCNV$("Congratulations!")
2620 LOCATE 26,15:PRINT AKCNV$("push return")
2630 IF INP(1)=127 THEN EA=0:PUT @(RX+80,RY+40),D%,PSET:GOTO 2210 ELSE 2630
2640 IF INP(1)=127 THEN CLS 3:CONSOLE 0,20,2,1:END ELSE 2640
2650 LOCATE 26,15:PRINT AKCNV$("push return")
2660 IF INP(1)=127 THEN CLS:PUT @(RX+80,RY+40),D%,PSET:GOTO 1660 ELSE 2660
2670 LOCATE 28,13:PRINT AKCNV$("game over")
2680 LOCATE 26,17:PRINT AKCNV$("push return"):CON=9
2690 IF INP(1)=127 THEN CLS:EA=EA-1:PUT @(RX+80,RY+40),D%,PSET:GOTO 1660
2700 LOCATE 34,15:PRINT AKCNV$(STR$(CON)):IF CON=0 THEN 2210
2710 FOR W=0 TO 9999:NEXT:CON=CON-1:GOTO 2690
2720 ' ══════ い ろ い ろ な デ ー タ ══════════════
2730 DATA 160,80,320,160,320,160,400,208,400,208,480,288,480,288,560,352
2740 DATA 480,352,272,432,192,432,272,496,272,496,480,576,480,576,560,656
2750 DATA 160,656,480,736,80,656,160,160
2760 DATA 160,80,320,80,176,160,304,160,320,176,320,208,400,160,400,192,416,208
2770 DATA 480,208,400,288,464,288,480,304,480,336,560,288,560,352
2780 DATA 272,352,464,352,480,432,288,432,192,432,192,496,272,448,272,480
2790 DATA 288,496,480,496,272,576,464,576,480,592,480,640,560,576,560,656
2800 DATA 176,656,464,656,160,736,480,736,80,656,80,160,160,176,160,640
2810 DATA 80,80,0,320,80,1,320,208,2,480,208,1,480,352,3,192,352,0,192,496,2
2820 DATA 480,496,1,480,656,3,80,656,2
2830 DATA 160,160,0,304,160,1,400,192,2,464,288,1,464,336,3,272,432,0,272,480,2
2840 DATA 464,576,1,464,640,3,160,640,2
2850 DATA 80,272,160,656,160,192,304,272,304,160,384,192,384,80,480,160
2860 DATA 480,160,560,288,272,288,480,368,192,368,272,544,272,544,368,624
2870 DATA 368,512,448,544,448,432,480,512,480,512,560,656,160,656,480,736
2880 DATA 80,272,80,656,160,272,160,656,160,192,304,192,160,272,304,272
2890 DATA 304,160,304,192,384,160,384,192,384,80,480,80,384,160,480,160
2900 DATA 480,160,480,288,560,160,560,288,272,288,480,288,272,368,480,368
2910 DATA 192,368,192,544,272,368,272,544,272,544,368,544,272,624,368,624
2920 DATA 448,432,480,432,480,512,480,656,560,512,560,656,160,656,480,656
2930 DATA 160,736,480,736,448,528,448,544,368,512,368,528
2940 DATA 80,192,0,304,192,3,304,80,0,480,80,1,480,288,3,192,288,0
2950 DATA 192,544,2,368,544,3,368,432,0,480,432,1,480,656,3,80,656,2
2960 DATA 160,272,0,288,176,3,384,160,0,464,160,1,464,272,3,272,368,0
2970 DATA 272,528,2,352,528,3,448,512,0,464,512,1,464,640,3,160,640,2
```

★ ★



PC-9801/286シリーズ (N88-日本語BASIC/86)用

パイロットを目ざす君は，まずこれで

LANDING TO HORIZON

（ランディング トゥ ホライズン）

西村　彰宜

STORY

あなたはボーイング747のベテラン・パイロットです。ある日あなたはいつもどうりのフライトを行なっていました。

ところが国道197号線上空を飛行中，エンジン・トラブルが起きてしまいました。機体はグングン高度を落としはじめました。“このままでは墜落してしまう。なんとか不時着せねば…”というわけで，あなたはボーイング747を国道197号線に着陸させることになったのです。

ゲーム内容

画面左端の目盛りは飛行機の進入角度です。また画面上部の目盛りは残りの燃料です。あなたは最初，国道197号線の上空5000フィートを飛んでいます。なにもしなければどんどん機体は落ちていくので，テンキーの②で進入角度を調整し，④⑥で機体の傾きを水平にしてから高度を落とし②をチョコチョコ押して着陸してください。

着陸寸前はなるべく機体の進入角度を水平になるようにしてください。進入角度が急だと，地ベタとお友達になりますので注意してください。また②を押し続ければ上昇もしますが，あまり長い間飛行していると燃料がきれてMISSとなります。

着陸に成功すれば，得点が表示されます。得点はいかに短時間に水平に着陸するかによって変化します。友人と競うといいでしょう。

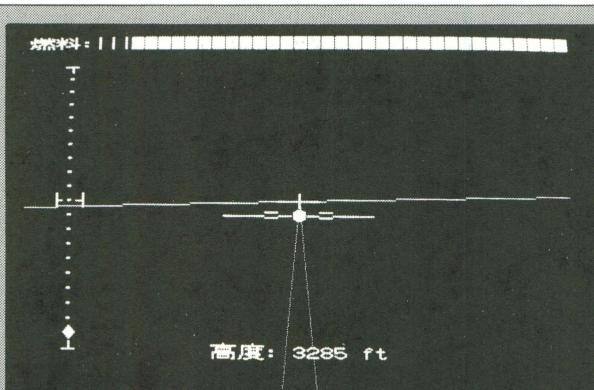
プログラムについて

なにせ初心者なもんで，基本的な命令しか知らないので苦労しました。今回は98で作りましたが130行のINP(&HE0)をINP(0)にして，340行のINP(&HE9)をINP(9)にすれば88でも動きます。

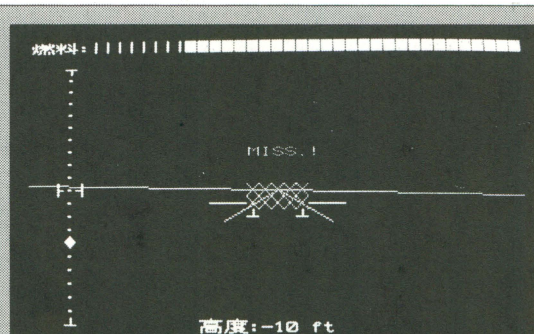
また60行のWAの値を変えればスピードが調整できます。機種によって，WAの値を調整してください。

《第1表》変数表

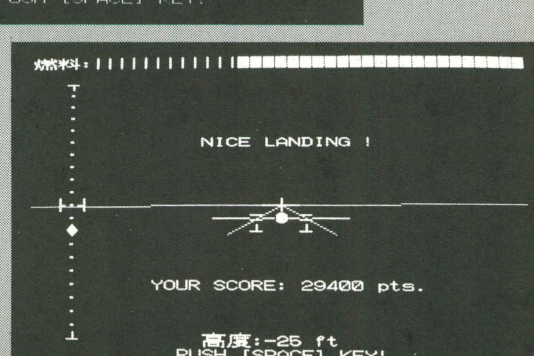
H1, H2	水平線のY座標
HH1, HH2	水平線の増分
HY	高度
HHY	進入角度
F	燃料
WA	スピード調節



▲《写真1》ヒュー　ヒューン　私の彼はパイローットなんて歌を思いだしそう…



◀《写真2》1回目はMISS！速くてむずかしいぞ…



▶《写真3》ナイス・ランディング!! スコアがでてくるぞ。29400をぬけるかな？

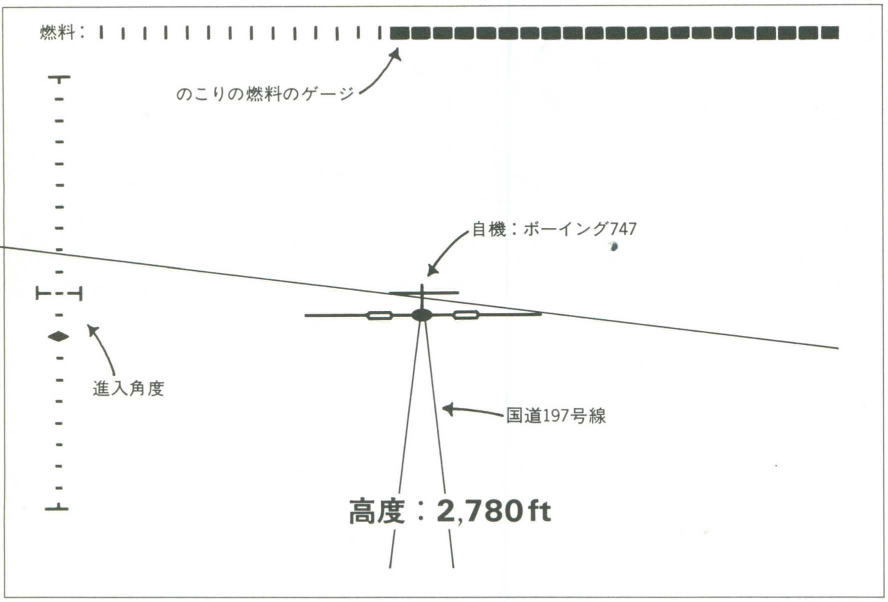
★この本を買いはじめて，4年目の今になってはじめてこのコーナーを読んだ。こんな私は，幸せになれるでしょうか。(群馬県渋川市・ぱろぱろ17才)……【つぐ美：4年間も気がつかないなんて…。Dr.D：プログラムを打ち込んでいれば気づくはずじゃが……。】

おわりに

はじめはアフターバーナーのようなゲームを作るつもりだったのですが，なぜかこうなっちゃいました。高度が下がってくると，車輪がでてきたりするのは，なかなか凝っていると思います。最初は操縦できなくてうまくいきませんが，数回やってコツをつかむとかなり楽しめると思います。

●参考にしたもの
- ●トップランディング　TAITO
- ●アフターバーナー　SEGA
- ●『RUNNING TO HORIZON』

小室哲哉



《第1図》面画構成

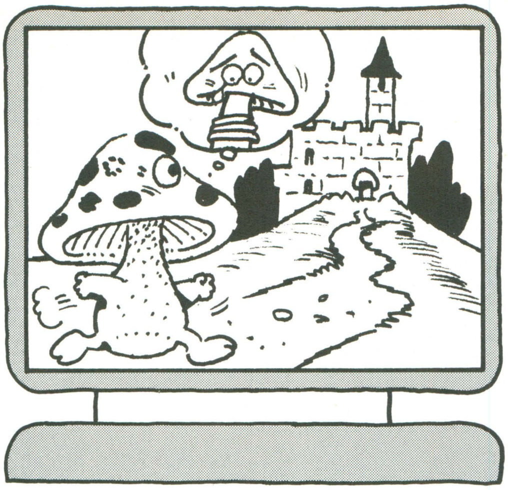
CHECKER FLAG

Dr.D：いわゆるフライト・シミュレータじゃな。
影：ハーイ，おまたせクレージーモンキー。飛行機の操縦はまかせときなっ，ヘイヘイヘイ…（ドカーン!!）
Dr.D：かくいう影君は花と散った。アーメン。
影：ソーメン，トコロテン。
Dr.D：と言うわけで，このゲーム。よくぞまあこれほど短いプログラムにまとめたものじゃのう。感心感心。
編：これならちょっとばかし改造すればPC-88だけじゃなく，他の機種でも動くんじゃないですか？
Dr.D：うむ。おそらくすごく簡単にできるような気がするのう。とりあえずためしてみるのが吉。

LANDING TO HORIZONのプログラム・リスト

```
10 '■■:    LANDING TO HORIZON n-88(86)    :■■
20 '■■:  programed by AKINORI NISHIMURA   :■■
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
40 CLS 3:SCREEN 0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7
50 R=INT(RND(1)*15)+10:H1=100-R:H2=100+R
60 HH1=0:HH2=0:HY=620:HHY=0:F=0:WA=1000
70 LOCATE  0, 0:PRINT "燃料:"+STRING$(35,"■")
80 LOCATE 15,12:PRINT "   ─┼─     "+CHR$(31)+STRING$(11,29)+"───═─●─═───"
90 LOCATE 14,22:PRINT "高度:"
100 LOCATE  3,2 :PRINT "┬":LOCATE 3,22:PRINT "┴":LOCATE  2,12:PRINT "├ ┤"
110 LOCATE  2,12:PRINT "├ ┤":FOR I=3 TO 21:LOCATE 3,I:PRINT "・":NEXT I
120 '■■: MAIN :■■
130 I=INP(&HE0)
140 IF I=239 THEN HH1=HH1-1:HH2=HH2+1 ELSE IF I=191 THEN HH1=HH1+1:HH2=HH2-1
150 LOCATE 3,12-HHY:PRINT "・"
160 IF I=251 AND HHY<9 THEN HHY=HHY+1 ELSE IF HHY>-9 THEN HHY=HHY-.5
170 LOCATE 3,12-HHY:PRINT "◇"
180 LOCATE 5,0:PRINT STRING$(INT(F/8),"|")
190 LOCATE 19,22:PRINT (HY-120)*10;"ft "
200 IF HY<180 THEN LOCATE 18,14:PRINT "┴   ┴" ELSE LOCATE 18,14:PRINT "      "
210 IF HY<=120 OR F=280 THEN 270
220 LINE(0,H1)-(639,H2),0:LINE(328,100)-(258,HY),0:LINE(328,100)-(398,HY),0
230 H1=H1+HH1:H2=H2+HH2:HY=HY+HHY:F=F+1
240 LINE(0,H1)-(639,H2),4:LINE(328,100)-(258,HY),4:LINE(328,100)-(398,HY),4
250 FOR W=0 TO WA:NEXT:GOTO 130
260 '■■: GAME END :■■
270 IF HHY>-2.5 AND H1<102 AND H1>98 THEN 300
280 COLOR 2:LOCATE 18,9:PRINT "MISS !":BEEP
290 LOCATE 18,12:PRINT "╳╳╳╳╳":LOCATE 18,13:PRINT "╳╳╳╳╳":GOTO 330
300 FOR I=0 TO 7:ROLL -1:ROLL 1:NEXT:COLOR 5
310 LOCATE 14,7 :PRINT "NICE LANDING !"
320 LOCATE 10,18:PRINT "YOUR SCORE:";(ABS(2.5-HY)+280-F)*100;"pts.":BEEP
330 LOCATE 12,23:PRINT "PUSH [SPACE] KEY!"
340 IF INP(&HE9)=191 THEN GOTO 40 ELSE 340
```


★ソニーの『HB-F1XDJ』のマニュアルをなくしてしまいました。手に入れる方法を教えてください。（広島県神石郡・武島健二17才）……【編：影さんは定期を落としてしまいました。手にいれる方法は？影：2，3日の連絡待ち。なければ買うしかない…トホホ。】



PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

きのこの国のその奥に〜たけのこの国はない

監視塔（かんしとう）

G

おはなし

昔々，きのこの国がありました。そこには，罪もないキノコたちがとらわれている塔がありました。ブルーキノコはそこに乗りこんでみることにしました。(うーんゴーイン)。

操作・ルール

ブルーキノコを4268キーで動かし，キノコをすべてとるとクリア。しかし監視人がいて見つかるとアウトです。ところが，玉で監視人の目をさえぎると通ることができます。

全8面。1，3，5，7はパズル，2，4，6，8はアクションです。それぞれTIMEがあるので，その時間内にクリアしてください。

LEFTは画面にでているのもあわせて10匹です。

苦労した点

ほとんどすべて苦労しました。作るのははじめてではないし，送ったこともあります。それでもまだまだなんでしょうね，きっと。

その他

全8面のうち一つだけ普通にやっていても解けない面があります。それは5面ですが，じつは，押すのではなく，キーをかるくたたくという感じでないと，クリア不可能なところがあります。

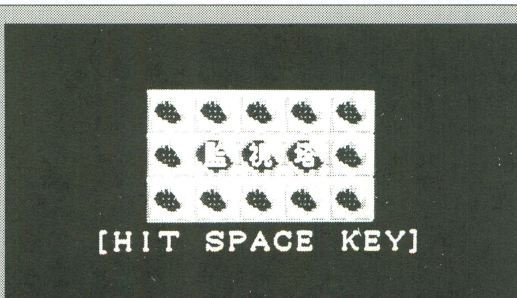
★　★

《第1表》変数表

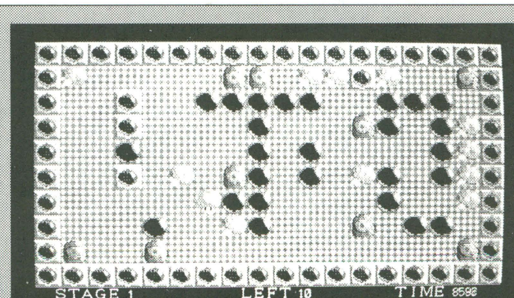
E%(131,5)	キャラ定義用
MC(16,7)	マップデータ用
A$(7)	マップ読み込み用
C(5)	カラー読み込み用
X, Y	キャラクター座標の＋－を示す
XI, YI	キャラの座標
ME	面
JI	キャラの数
I, II, III	インプット用
KN, XN, YN, TN	データ読み込み用
XII	まわりのキャラを見る

《第2表》プログラムの流れ

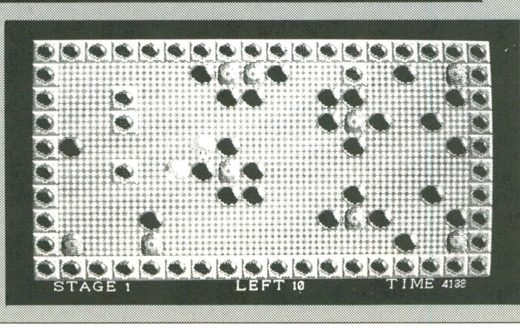
10〜 80	キャラクター・データ読み込み
90〜 150	TITLE
160〜 350	マップデータ読み込み&画面書き
360〜 510	インプット用
520〜 680	キャラクターを表示，監視人の判定
690〜 770	玉を動かす
780〜 800	キノコを取る
810〜 960	リプレイ
970〜1010	STAGEを表示
1020〜1130	エンディング
1140〜1160	GAME OVER
1170〜1760	キャラクター・データ
1770〜2010	ラウンド・データ



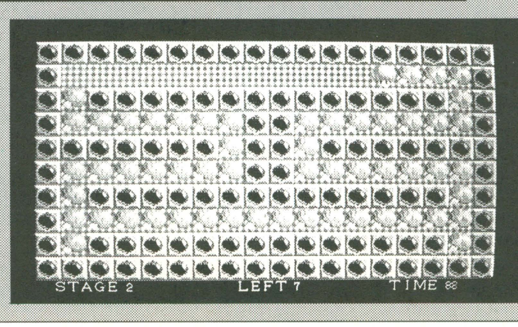
◀《写真1》タイトル画面。とらわれたキノコを助けだせ



◀《写真2》ムムッ、これは！1面から悩ましてくれる。まずは下の玉を動かして……



◀《写真3》よし、これを取ってクリア！最後の1個を取ったときに見つかってもダメだゾ



◀《写真4》偶数面はタイム内に全部キノコを取るアクション面だ。キー操作がモノをいうゾ

監視塔のプログラム・リスト

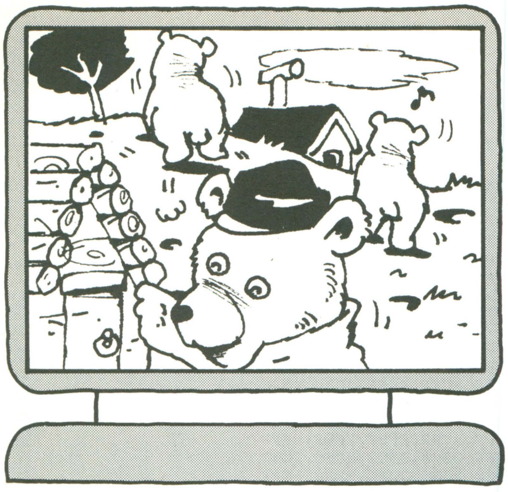
```
10 '=-=-=-=-=-= キャラクターデーター読み込み =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
20 SCREEN 0,2:COLOR ,,,,2:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,0:CLS 3
30 DIM E%(131,5),MC(16,7),A$(7),C(5):X=0:Y=0:XI=64:YI=32:JI=10:ME=0
40 RESTORE 1170
50 FOR B=0 TO 5
60 FOR A=0 TO 131
70 READ D$:E%(A,B)=VAL("&H"+D$)
80 NEXT:NEXT
90 '=-=-=-=-=-= TITLE =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
100 SCREEN ,0:ME=0:JI=10:RESTORE 1770
110 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 4:PUT (224+32*J,77+16*I),E%(0,5),PSET:NEXT J:NEXT I
120 FOR I=0 TO 2:PUT (33*8-8+32*I,12*8-3),E%(0,4),PSET:NEXT I
130 CONSOLE ,,,0:LOCATE 23,16:COLOR 2,0:PRINT "[HIT SPACE KEY]"
140 LOCATE 33,12:COLOR 0:PRINT "監 視 塔"
150 III=INP(&HE9):IF III=&HBF THEN GOTO 160 ELSE 150
160 '=-=-=-=-=-= ROUNDデーターREAD =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
170 SCREEN ,2:CONSOLE ,,,2:ME=ME+1:CLS 3
180 IF ME=9 THEN 1020 ELSE GOSUB 970
190 FOR T=16 TO 160 STEP 144:FOR I=0 TO 17:PUT@(32+32*I,T),E%(0,5),PSET
200 NEXT I:NEXT T
210 FOR Z=0 TO 7:PUT@(32,32+16*Z),E%(0,5),PSET:PUT@(576,32+16*Z),E%(0,5),PSET:NE
XT Z
220 FOR MY=0 TO 7
230 READ A$(MY)
240 FOR MX=0 TO 15
250 MC(MX,MY)=VAL(MID$(A$(MY),MX+1,1))
260 PUT@(MX*32+64,MY*16+32),E%(0,MC(MX,MY)),PSET
270 NEXT MX
280 NEXT MY
290 READ KN,XN,YN,TN
300 KI=KN:XI=XN:YI=YN:TI=TN
310 LOCATE 7,22:COLOR 6:PRINT "STAGE";ME
320 LOCATE 35,22:COLOR 5:PRINT"LEFT";JI
330 LOCATE 59,22:COLOR 3:PRINT"TIME";TI
340 SCREEN ,1
350 GOTO 520
360 '=-=-=-=-=-= INPUT =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
370 I=INP(&HE0):II=INP(&HE1):EXA=XI-17:EYA=YI+7:EXB=XI+15:EYB=YI+23
380 IF TI=0 THEN 800 ELSE TI=TI-1:LOCATE 59,22:COLOR 3:PRINT "TIME";TI
390 IF KI=0 THEN GOTO 160 ELSE EXC=XI+47:EYC=YI+7:EXD=XI+15:EYD=YI-9
400 A=POINT(EXA,EYA):B=POINT(EXB,EYB):C=POINT(EXC,EYC):D=POINT(EXD,EYD)
410 IF I=&HEF THEN 440 ELSE IF I=&HFB THEN 460 ELSE IF I=&HBF THEN 480
420 IF II=&HFE THEN 500 ELSE IF II=&HDF THEN 520 ELSE IF I=&HFE THEN 820
430 GOTO 370
440 IF A=0 THEN 700 ELSE IF A=3 THEN GOSUB 790 ELSE IF A=2 THEN 370
450 X=-32:GOTO 530
460 IF B=0 THEN 720 ELSE IF B=3 THEN GOSUB 790 ELSE IF B=2 THEN 370
470 Y=16:GOTO 530
480 IF C=0 THEN 740 ELSE IF C=3 THEN GOSUB 790 ELSE IF C=2 THEN 370
490 X=32:GOTO 530
500 IF D=0 THEN 760 ELSE IF D=3 THEN GOSUB 790 ELSE IF D=2 THEN 370
510 Y=-16:GOTO 530
520 '=-=-=-=-= PUT・CHARACTER =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
530 PUT@(XI,YI),E%(0,0),PSET:XI=XI+X:YI=YI+Y:PUT @(XI,YI),E%(0,1),PSET
540 FOR I=0 TO 400:NEXT I:X=0:Y=0
550 XII=XI/32-1:YII=YI/16-1
560 FOR Q=0 TO 16-XII
570 IF XII=16 THEN GOTO 590 ELSE A=POINT(XI+47+32*Q,YI+7)
580 IF A=8 THEN NEXT Q ELSE IF A=9 THEN 800 ELSE 590
590 FOR Q=0 TO 8-YII
600 IF YII= 8 THEN GOTO 620 ELSE A=POINT(XI+15,YI+23+16*Q)
610 IF A=8 THEN NEXT Q ELSE IF A=9 THEN 800 ELSE 620
620 FOR Q=0 TO XII
630 IF XII= 1 THEN GOTO 650 ELSE A=POINT(XI-17-32*Q,YI+7)
640 IF A=8 THEN NEXT Q ELSE IF A=9 THEN 800 ELSE 650
650 FOR Q=0 TO YII
660 IF YII= 1 THEN GOTO 680 ELSE A=POINT(XI+15,YI-9-16*Q)
670 IF A=8 THEN NEXT Q ELSE IF A=9 THEN 800 ELSE 680
680 GOTO 370
690 '=-=-=-=-= 玉・PUT =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
700 E=POINT(XI-49,YI+7):IF E=0 OR E=3 OR E=9 OR E=2 THEN GOTO 370
710 PUT (XI-64,YI),E%(0,4),PSET:PUT (XI-32,YI),E%(0,0),PSET:GOTO 370
720 E=POINT(XI+15,YI+39):IF E=0 OR E=3 OR E=9 OR E=2 THEN GOTO 370
730 PUT (XI,YI+32),E%(0,4),PSET:PUT (XI,YI+16),E%(0,0),PSET:GOTO 370
740 E=POINT(XI+79,YI+7):IF E=0 OR E=3 OR E=9 OR E=2 THEN GOTO 370
750 PUT (XI+64,YI),E%(0,4),PSET:PUT (XI+32,YI),E%(0,0),PSET:GOTO 370
760 E=POINT(XI+15,YI-25):IF E=0 OR E=3 OR E=9 OR E=2  THEN GOTO 370
770 PUT (XI,YI-32),E%(0,4),PSET:PUT (XI,YI-16),E%(0,0),PSET:GOTO 370
780 '=-=-=-=-= 茸取り =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
790 KI=KI-1:RETURN
800 GOTO 820
810 '=-=-=-=-= REPLAY =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
820 SCREEN ,2:CLS 3:JI=JI-1:IF JI=0 THEN 1140 ELSE GOSUB 970
830 FOR T=16 TO 160 STEP 144:FOR I=0 TO 17:PUT@(32+32*I,T),E%(0,5),PSET
840 NEXT I:NEXT T
850 FOR Z=0 TO 7:PUT@(32,32+16*Z),E%(0,5),PSET:PUT@(576,32+16*Z),E%(0,5),PSET:NE
XT Z
860 FOR MY=0 TO 7
870 FOR MX=0 TO 15
880 MC(MX,MY)=VAL(MID$(A$(MY),MX+1,1))
890 PUT@(MX*32+64,MY*16+32),E%(0,MC(MX,MY)),PSET
900 NEXT:NEXT
910 SCREEN ,1
920 KI=KN:XI=XN:YI=YN:TI=TN
930 LOCATE 7,22:COLOR 6:PRINT "STAGE";ME
940 LOCATE 35,22:COLOR 5:PRINT "LEFT";JI
950 LOCATE 59,22:COLOR 3:PRINT "TIME";TN
960 GOTO 520
970 '=-=-=-=-= STAGE PRINT =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
980 C(0)=0:C(1)=1:C(2)=7:C(3)=7:C(4)=7:C(5)=1
990 FOR I=0 TO 5:COLOR C(I):LOCATE 30,11:PRINT "STAGE";ME
```


★本誌は大きくなったのに，ハガキはあい変わらず切りにくいじゃねえかよ～。もっと，切りやすくしてよ!!影さん。（宮崎県延岡市・ASTY17才）……【編：そんなに切りにくいかなあ。影：私なんかこう日本刀で，えいっ!とまっぷたつ。編：包丁でしょ。】

```
1000 FOR J=0 TO 1500:NEXT:NEXT
1010 CLS 3:RETURN
1020 '=-=-=-=-=  ENDING  =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
1030 SCREEN 3,0:CONSOLE ,,,2:COLOR 2
1040 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 19:PUT@ (32*J,128+16*I),E%(0,0):NEXT J,I
1050 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:PUT (288+32*I,16*J),E%(0,5):NEXT J,I
1060 LINE (0,128)-(288,128),5:LINE -(304,16),5:LINE -(336,16),5
1070 LINE -(352,128),5:LINE -(640,128),5:PAINT (10,10),5,5
1080 CIRCLE (120,23),100,7,,,.1,F,7:CIRCLE (500,72),100,7,,,.1,F,7
1090 PUT@ (304,160),E%(0,1),PSET:CIRCLE (320,173),5,2,3.14,0,.1,F,7
1100 FOR I=0 TO 2:PUT (272+32*I,128),E%(0,2),PSET:NEXT I
1110 FOR I=0 TO 4:PUT (240+32*I,144),E%(0,2),PSET:NEXT I
1120 LOCATE 10,1:PRINT "脱出成功！":LOCATE 56,4:PRINT "おめでとう！"
1130 LOCATE 32,15:COLOR 7:PRINT "Presented by G":GOTO 1130
1140 '=-=-=-=-=  GAME OVER  =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
1150 FOR I=0 TO 2000:COLOR 2:LOCATE 28,12:PRINT "GAME OVER":NEXT I
1160 GOTO 90
1170 '=-=-=-=-=-=  キャラクターデーター  =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
1180 '-------- YUKA DATA ---------------------------------------------------
1190 DATA 20,10,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,C3C3,C3C3,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1200 DATA FFFF,FFFF,C3C3,C3C3,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,3C3C,3C3C
1210 DATA 3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,C3C3,C3C3
1220 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,C3C3,C3C3,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C
1230 DATA FFFF,FFFF,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1240 DATA FFFF,FFFF,C3C3,C3C3,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,C3C3,C3C3,3C3C,3C3C
1250 DATA 3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF
1260 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,C3C3,C3C3,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1270 DATA C3C3,C3C3,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C
1280 DATA 3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,0,0
1290 '-------- ATAMA DATA --------------------------------------------------
1300 DATA 20,10,FFFF,FFFF,80FF,FF0B,FFFF,FFFF,FAC3,C301,FFFF,FFFF,F8,5F17,FFFA
1310 DATA FFFF,F4C2,300,FF3F,FCFF,0,E82F,FF05,FCFF,E8C5,300,FF7F,FEFF,0,F415
1320 DATA FF0B,FEFF,F48B,100,FFFF,FFFF,0,E802,FF07,FFFF,EA07,0,FFFF,FFFF,0,5001
1330 DATA FF0B,FFFF,F58B,0,FFFF,FFFF,0,0,FF05,FFFF,FA45,A0,FFFF,FFFF,0,0,BF02
1340 DATA FFFF,BFA2,A55,FFFF,FFFF,80,100,5781,FFFF,57D1,A9FA,FFFF,FFFF,C0,700
1350 DATA AC0,E7BF,8ACA,C3BF,FF3F,FCFF,38,1C00,38,1C00,55FD,1F55,3C,3C22,733C
1360 DATA 3CE6,733C,3CE6,E2FF,FF01,FE,7F47,F3FF,FFE7,F3FF,FFE7,C0C3,4300,FE
1370 DATA FF22,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,A0C3,4300,3C,3C54,7F3C,3CFE,7F3C,3CFE,F5FF
1380 DATA FF01,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,0,0
1390 '-------- KINOKO DATA -------------------------------------------------
1400 DATA 20,10,FFFF,FFE3,FFFF,FFE3,C0FF,FF1F,D4C3,C303,7FE,FFEA,7FE,FFEA,F8F9
1410 DATA BF1F,C6,300,833C,FCF7,833C,FCF7,7C23,5C5F,80FC,1F00,33D,FCFF,33D,FCFF
1420 DATA FC02,EC2F,F9,700,87CE,FFFF,87CE,FFFF,78B1,F755,80FC,300,FFC7,FFEF
1430 DATA FFC7,FFFF,B8,E90A,A0FE,100,FF6F,FFE5,FF6F,FFE5,10,501F,50FD,0,FF3F
1440 DATA FFC0,FF3F,FFC0,20,A03F,A8FE,0,FFF9,7FC0,FFFF,7FC0,FE,813F,D5C7,100
1450 DATA BFE2,FFE0,FFFF,FFE0,C0FF,11F,2ADC,B80,5F05,FCFF,FF3F,FCFF,FC3F,0,7F0
1460 DATA 5755,B02A,FCFF,FC3F,FCFF,FC3F,400,7F0,AFAA,57F5,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1470 DATA 1FC0,BC8,E3FF,2FF8,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,93C7,C3C3,3C3C,3C3C,3C3C
1480 DATA 3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,0,0
1490 '-------- TEKI DATA ---------------------------------------------------
1500 DATA 20,10,E0FF,FF17,FFFF,FFFF,E0FF,FF17,D4C3,C303,FE,FF2E,FFFF,FFFF,FE
1510 DATA FF2E,A8C3,4300,38,5C17,FF3F,FCFF,38,5C17,50FF,1F00,30,BC0A,FF3F,FCFF
1520 DATA 30,BC0A,A8FE,F00,1FF0,5FFD,E0FF,FF03,F0,5FA9,48CD,300,FFE0,AFFF,FF
1530 DATA FF09,1E0,AF5D,50DE,300,FF21,D4FF,3E,7C04,20,D42E,A3FE,780,FF21,A8FF
1540 DATA 7E,7E00,20,2817,57AF,1E0,FF21,ECFF,FE,7F00,20,EC02,A31F,C0,FF20,54FF
1550 DATA FF,FF00,20,5400,D01F,0,7F00,A8FF,80FF,FF00,0,A800,FA1F,8A,F20,5CF0
1560 DATA F03F,FC0F,20,5C00,AFFF,750,E0,AF00,FFFF,FFFF,E0,AF00,D5DF,300,F0,5300
1570 DATA FFFF,FBFF,F0,5300,AACF,700,3C,3C00,FF3F,FCFF,3C,3C00,D5FF,3F40,3C3C
1580 DATA 3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,0,0
1590 '-------- TAMA DATA ---------------------------------------------------
1600 DATA 20,10,FFFF,FFFF,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,C1C3,C343,FFFF,FFFF,80FF,FF01
1610 DATA 80FF,FF01,AAC3,C3AB,C03F,FC3F,3C,3C00,3C,FC07,C0FF,7F17,3E,FC0F,30
1620 DATA 8C00,30,FC03,FE,F0A,F8,FF0F,C0,F300,C0,FF03,F8,70A,E0,FF07,80,7900,80
1630 DATA FF01,E0,305,C0,FF03,0,3800,0,FE00,C0,8302,C0,FF01,0,0,0,7C00,C0,4601
1640 DATA E0,7F00,0,0,0,3800,E0,7D00,E0,3F00,0,0,0,0,C0,2A00,7C,E00,0,0,0,0,E0
1650 DATA B00,3E,3C00,0,0,0,0,F0,3700,C0FF,FF00,F0,F00,F0,F00,CC,F300,FCFF,FF3F
1660 DATA FC,3F00,FC,3F00,80C3,C303,7F3C,3CFE,3C,3C00,3C,3C00,FFFF,FFFF,3F3C
1670 DATA 3CFC,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,0,0
1680 '-------- KABE DATA --------------------------------------------------
1690 DATA 20,10,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,F83F,FF1F,FF3F,FFFF,FFFF,FFFF
1700 DATA C0,0,0,F00,7C00,F3E,FFFF,FFFF,3F0,C0,0,F00,C003,8F03,FFFF,FFFF,3FF0
1710 DATA FC,0,F00,110E,EF40,D1FF,FF7F,C0F1,33,0,F0C,908,3F2C,FE,FF1F,F6,C000,0
1720 DATA 707,18,1F07,FC,FF0F,E4,6000,0,700,1110,F10,F8,FF07,E8,F000,0,700,10
1730 DATA F00,FC,FF03,E8,F003,0,700,918,1F20,FE,FF01,E4,E001,0,F00,8,1F00,C0FF
1740 DATA FF01,F6,E001,0,F00,E,7F00,FCFF,FF0F,C0F1,800F,0,F00,C003,CF03,FFFF
1750 DATA FFFF,3CF0,FC,0,F00,7C00,F3E,FFFF,FFFF,3F0,C0,0,300,700,3E0,FFFF,FFFF
1760 DATA F8FF,FC1F,0,0,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0
1770 '=-=-=-=-=-=  ROUNDデーター  =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
1780 DATA 2000003302252003,0050044444004440,0050000400034042,0040000404000042
1790 DATA 0050203404024042,0040000400004002,0240002400030440,3003000000000003
1800 DATA 12,96,48,10000
1810 DATA 2222222222222222,2555555555555552,2222222552222222,5555552552555555
1820 DATA 2222222552222222,2555555555555552,2222222222222222,2555555555555552
1830 DATA 67,64,32,100
1840 DATA 5553404042404555,5304040404040405,5342404042404245,3404040554240400
1850 DATA 3042404550404040,5304040404042405,5340404040404045,5553040404040555
1860 DATA 7,544,96,10000
1870 DATA 2225222522252222,2522252225222522,2225222522252222,2555555555555555
1880 DATA 2225222522252225,2522252225222522,5555555555555552,0222222222222222
1890 DATA 79,64,144,150
1900 DATA 3002250305050000,0440553040000442,2005030020004000,0405050003552003
1910 DATA 0400550200405040,3004000000405002,3004002200520440,3000200000520003
1920 DATA 13,544,32,10000
1930 DATA 2222222222222222,2522522555522222,2522522522222222,2555522252222222
1940 DATA 2522524225224242,2522524222524242,2522524255524442,2222222222222222
1950 DATA 92,544,144,180
1960 DATA 3020030000220304,0000000400220004,0004004040220000,0040300400004005
1970 DATA 0440000002030400,0400004400004040,0040200003042044,3000220005555500
1980 DATA 12,512,144,10000
1990 DATA 5222225552225222 5,2252525252525252,2552225252525252,2255255252525252
2000 DATA 2552225252525252 5,2252522252525252,2552225222525252,2555555555522255
2010 DATA 69,64,144,113
```

★４月号のＯＦより――「戦え！」という言葉から私はすかさず「イクサー１」を連想しました。「マイティジャック」？そういえばそんなものもありましたね。私はオジサンではない！（群馬県佐波郡・Nils 20才）……【影：オタクはもしや………。】

PC-9801/286



PC-9801/286シリーズ(N88日本語BASIC(86)用)

3匹の熊を家に帰してあげよう

BEARS
ベアーズ

中田　恵司

STORY

3匹の熊がいました。「家へ帰るぜ!!」「おう!!」というわけ。

遊びかた

3匹の熊を操り，それぞれの色の家へ帰ればクリアです。[2][4][6][8]で移動します。ちがう色の家に入ったり，敵に当たったりするとMISSです。

LEFTがなくなるとGAME OVERとなり，CONTINUEを選ぶと一つ前の面からはじまります。全11面です。クリアするとエンディングがあります。ちなみに敵には魔法を使うのもいるので気をつけてください。

プログラム

熊の判定は苦労しました。プログラムではいろんなものを参考にしました。とくに松尾真臣さんの「VIPER」のプログラムはわかりやすいので参考になりました。

・使用機種名　PC-9801RX 2
・言語　N88日本語BASIC(86)

《第1表》変数表

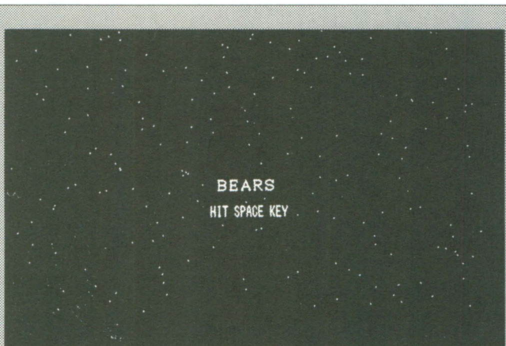
M%( )	熊キャラ
T%( )	敵キャラ
F%( )	地形・家キャラ
F(,)	ステージ・データ
X( ), ( )	熊座標
TX( ), TY( )	敵座標
BN	残りの熊
R	ラウンド

CHECKER FLAG

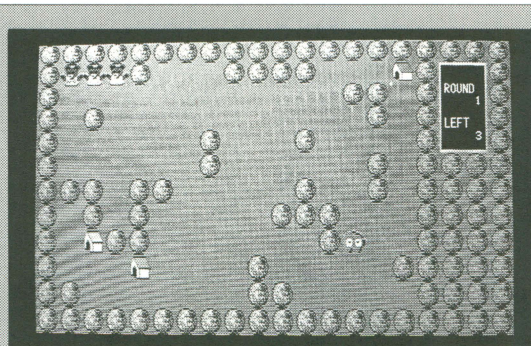
編：こういうホガラカなゲームを見るといつも思うんですが，本当にこういう英数字だけのプログラムだけからできてるんでしょうか？このような固苦しい文字のら列から，こんなぬいぐるみのような熊さんとか，こわーい敵の怪物とか…。不思議ですね。

Dr, D：編君がそう思うのもわかるが，君は少し誤解しているようじゃのう。決してゲームのプログラムは英数字だけから作られるものではないのじゃよ。英数字のら列プラス作者の心，魂が入っておるのじゃよ。だから当然ゲームにもそれが現れる。

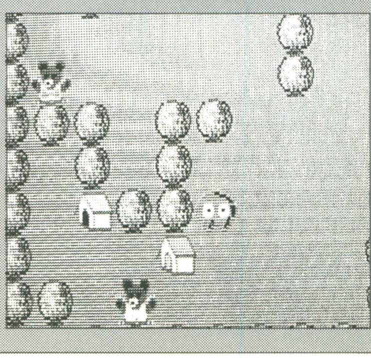
つぐ美：つまり影さんみたいな人が作ると中身のないものになるってこと。



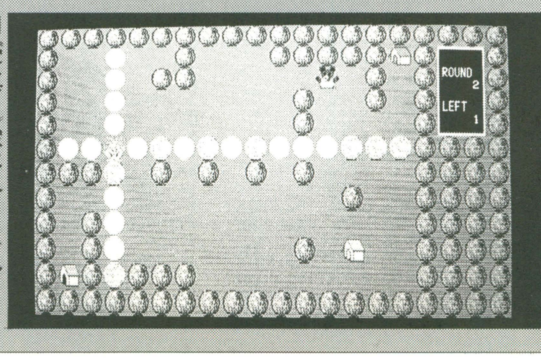
◀《写真1》まあ，なんてシンプルなのかしら。98だから星がきれいにスクロールしまーす



◀《写真2》熊を同じ色の家に入れるのよー。敵が速いし熊がみんなで動くから，君のコントロールが命です



◀《写真3》家に入るとドアが閉まる。あと2匹家に帰せばその面はクリア



◀《写真4》な，なんと2面からは敵が弾を撃ってくるぞ。あぶないと思ったら，すぐ逃げろ!

★「カッパの川流れ」ってなんか見てみたいものがありますよね。(大阪市・住吉高校18才)……【影：よーし流してみよう。それ!!あれー？沈んじゃったよ。編：「猿も木から落ちる」ですか？Dr.D：と言うより「猿も木から落ちっぱなし」じゃのう。】

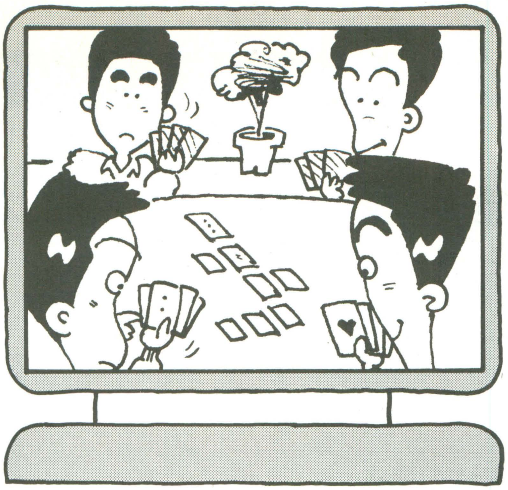
```
10              '            BEARS
20 CONSOLE ,,0,1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):R=1:BN=3:GOTO *CHR
30 WIDTH 80,25:COLOR 7,,,,0:GOSUB *TI
40 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:PUT@(I*32,J*16),F%(98*F(I,J)):NEXT I,J
50 LINE(545,17)-(606,79),7,BF:LINE(547,19)-(604,77),0,BF
60 LOCATE 69,4:PRINT"ROUND":LOCATE 69,7:PRINT"LEFT"
70 TX(T)=15:TY(T)=10:TTX(T)=15:TTY(T)=10
80 SY=0:BE=0:FOR I=1 TO 3:X(I)=I:Y(I)=1:U(I)=1:NEXT:GOTO 160
90              '            メイン
100 LOCATE 73,5:PRINT USING"##";R:LOCATE 73,8:PRINT USING"##";BN
110 Z=0:FOR I=1 TO 3:IF X(I)<>XX(I) OR Y(I)<>YY(I) THEN Z=1
120 NEXT:IF Z=0 THEN 200
130 FOR I=1 TO 3:IF U(I)<0 THEN 150
140 PUT@(XX(I)*32,YY(I)*16),F%(98*1),PSET:F(XX(I),YY(I))=1
150 NEXT
160 FOR I=1 TO 3:XX(I)=X(I):YY(I)=Y(I):NEXT
170 FOR I=1 TO 3:IF U(I)<0 THEN X(I)=25:Y(I)=25:GOTO 190
180 PUT@(X(I)*32,Y(I)*16),M%(98*I),PSET
190 NEXT
200 IF INP(&HE0)=191 THEN X(1)=X(1)+1:X(2)=X(2)+1:X(3)=X(3)+1
210 IF INP(&HE0)=239 THEN X(1)=X(1)-1:X(2)=X(2)-1:X(3)=X(3)-1
220 IF INP(&HE0)=251 THEN Y(1)=Y(1)+1:Y(2)=Y(2)+1:Y(3)=Y(3)+1
230 IF INP(&HE1)=254 THEN Y(1)=Y(1)-1:Y(2)=Y(2)-1:Y(3)=Y(3)-1
240             '            敵移動
250 IF W>TS THEN W=0 ELSE W=W+1:GOTO 640
260 ON T GOSUB 330,370,430
270 IF F(TX(T),TY(T))<>1 THEN TX(T)=TTX(T):TY(T)=TTY(T)
280 PUT@(TTX(T)*32,TTY(T)*16),F%(98*1),PSET:F(TTX(T),TTY(T))=1
290 TTX(T)=TX(T):TTY(T)=TY(T)
300 PUT@(TX(T)*32,TY(T)*16),T%(98*T),PSET:F(TX(T),TY(T))=7
310 GOTO 640
320             '            敵 1
330 TS=1:IF M=1 THEN M=0:GOTO 360 ELSE M=1
340 TN=INT(RND(1)*3)+1:IF U(TN)<0 THEN 340
350 TX(1)=TX(1)+SGN(X(TN)-TX(1)):RETURN
360 TY(1)=TY(1)+SGN(Y(TN)-TY(1)):RETURN
370             '            敵 2
380 IF BE<>0 THEN 500
390 TS=-1:BE=0:FOR I=1 TO 3:IF TY(2)=Y(I) OR TX(2)=X(I) THEN BE=20
400 NEXT:IF M=1 THEN M=0:GOTO 420 ELSE M=1
410 TX(2)=TX(2)+INT(RND(1)*3)-1:RETURN
420 TY(2)=TY(2)+INT(RND(1)*3)-1:RETURN
430             '            敵 3
440 IF BE<>0 THEN 500
450 TS=1:BE=0:FOR I=1 TO 3:IF TY(3)=Y(I) OR TX(3)=X(I) THEN BE=5
460 NEXT:IF M=1 THEN M=0:GOTO 490 ELSE M=1
470 TN=INT(RND(1)*3)+1:IF U(TN)<0 THEN 470
480 TX(3)=TX(3)+SGN(X(TN)-TX(3)):RETURN
490 TY(3)=TY(3)+SGN(Y(TN)-TY(3)):RETURN
500             '            魔法
510 IF BE>2 THEN BE=BE-1:RETURN
520 FOR J=1 TO 20:BEEP 1:FOR I=-J TO J STEP J*2
530 IF TX(T)+I<1 OR TX(T)+I>15 THEN 550
540 PUT@((TX(T)+I)*32,TY(T)*16),T%(98*8)
550 IF TY(T)+I<1 OR TY(T)+I>10 THEN 570
560 PUT@(TX(T)*32,(TY(T)+I)*16),T%(98*8)
570 BEEP 0:NEXT I,J
580 IF BE=0 THEN RETURN ELSE BE=0
590 FOR I=1 TO 3:IF XX(I)=TX(T) OR YY(I)=TY(T) THEN BE=1
600 IF XX(I)=TX(T) OR YY(I)=TY(T) THEN BE=1
610 NEXT:IF BE<>0 THEN *OVER ELSE 520
620 RETURN
630             '            判定
640 FOR I=1 TO 3:IF U(I)<0 THEN 680
650 IF F(X(I),Y(I))=1 THEN 680
660 IF F(X(I),Y(I))=2 THEN X(I)=XX(I):Y(I)=YY(I)
670 IF F(X(I),Y(I))=I+2 THEN *IN ELSE IF F(X(I),Y(I))<>1 THEN *OVER
680 NEXT:FOR I=0 TO 1:IF U(I)<0 THEN 720
690 IF X(1)=X(2) AND Y(1)=Y(2) THEN X(1)=XX(1):Y(1)=YY(1):X(2)=XX(2):Y(2)=YY(2)
700 IF X(1)=X(3) AND Y(1)=Y(3) THEN X(1)=XX(1):Y(1)=YY(1):X(3)=XX(3):Y(3)=YY(3)
710 IF X(3)=X(2) AND Y(3)=Y(2) THEN X(3)=XX(3):Y(3)=YY(3):X(2)=XX(2):Y(2)=YY(2)
720 NEXT:GOTO 90
730 *IN         '            In the house
740 PUT@(XX(I)*32,YY(I)*16),F%(98*1),PSET
750 PAINT(X(I)*32+9,Y(I)*16+10),I*2-1,2:Q=0:U(I)=-1
760 X(I)=25:Y(I)=25:XX(I)=25:YY(I)=25:FOR J=1 TO 3:IF U(J)>0 THEN Q=1
770 NEXT:IF Q=0 THEN *CL
780 FOR W=0 TO 20:BEEP 1:FOR Q=0 TO W/2:NEXT:BEEP 0:NEXT:GOTO 680
790 *CL:FOR I=0 TO 100:BEEP 1:FOR J=0 TO I/2:NEXT:BEEP 0:NEXT:IF R>10 THEN *EN
800 LINE(150,80)-(480,120),0,BF:LINE(130,70)-(460,110),1,BF
810 LOCATE 23,10:PRINT "ROUND CLEAR !! "
820 LOCATE 23,12:PRINT "HIT SPACE KEY"
830 IF INP(&HE9)<>191 THEN 830 ELSE R=R+1:GOSUB *FI:GOTO 40
840 *OVER       '            MISS
850 BEEP:LINE(150,80)-(480,120),0,BF:LINE(130,70)-(460,110),2,BF
860 LOCATE 23,10:PRINT " ───MISS !!─── "
870 LOCATE 23,12:PRINT " HIT SPACE KEY"
880 IF BN<1 THEN 890 ELSE IF INP(&HE9)<>191 THEN 880 ELSE BN=BN-1:GOTO 930
890 LOCATE 23,12:PRINT " CONTINUE / NEW GAME [7/9] ":BN=3
900 IF R=1 THEN R=2
910 IF INP(&HE0)=127 THEN R=R-1:GOTO 930
920 IF INP(&HE1)=253 THEN R=1:GOTO 930 ELSE 910
930 GOSUB *FI:GOTO 40
940 *EN:CLS 3   '            ENDING
```


★顔を洗っていて勢いあまって指が鼻の中に入り，鼻血をだしたのは僕だけでしょうか？(大阪市・りぼん♡愛然かぐや17才)……【影：そういえば，昔，歯をみがいていると歯が真っ赤なんだ。びっくりしてどうしたのかと思ったら，鼻血が口まで…。】

```
950 FOR I=0 TO 9:LINE(I*61,192)-(I*61+58,199),7,B:NEXT
960 LOCATE 35,12:PRINT"BEARS":LOCATE 33,14:PRINT"THE  END"
970 FOR I=1 TO 3:PUT@(I*150,176),F%(98*1):PUT@(I*150,176),M%(98*I):NEXT
980 PSET(INT(RND(1)*639),INT(RND(1)*199)),INT(RND(1)*6)+1
990 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,7):NEXT:COLOR ,,,,0:GOTO 980
1000 *TI:CLS 3    ' ■■■■■■      タイトル      ■■■■■■
1010 LOCATE 36,15:PRINT "BEARS":LOCATE 35,17:PRINT "HIT SPACE KEY"
1020 PSET(INT(RND(1)*639),0),7:ROLL -1
1030 IF INP(&HE9)=191 THEN CLS 3:RETURN ELSE 1020
1040 *CHR         ' ■■■■■■ キャラクタ読み込み ■■■■■■
1050 SCREEN 0,3:DIM A%(97),M%(98*9),F%(98*9),T%(98*9),F(20,13)
1060 RESTORE 1300 ' ■■■■■■      地形キャラ     ■■■■■■
1070 LINE(0,0)-(32,16),4,BF:GET@(0,0)-(31,15),F%(98*1):CLS 3
1080 FOR I=0 TO 97:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1090 PUT@(0,0),A%:GET@(0,0)-(31,15),F%(98*2):CLS 3
1100 J=2:GOSUB 1130:FOR I=1 TO 3:GET@(I*40,0)-((I*40)+31,15),F%(98*(I+2)):NEXT
1110 J=7:GOSUB 1130:FOR I=1 TO 3:GET@(I*40,0)-((I*40)+31,15),M%(98*I):NEXT
1120 GOTO 1150
1130 FOR I=0 TO 97:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1140 FOR I=1 TO 3:PUT@(I*40,0),A%,PSET:PAINT(16+I*40,5+J),I*2-1,J:NEXT:RETURN
1150              ' ■■■■■■      敵キャラ      ■■■■■■
1160 FOR J=1 TO 3:FOR I=0 TO 97:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1170 PUT@(0,0),A%:GET@(0,0)-(31,15),T%(98*J):CLS 3:NEXT
1180 CIRCLE(15,7),14,7:PAINT(15,7),3,7:GET@(0,0)-(31,15),T%(98*8):CLS 3
1190 SCREEN 0,0:GOSUB *FI:GOTO 30
1200 *FI:CLS 3    ' ■■■■■■ 地形データ読み込み ■■■■■■
1210 RESTORE *F
1220 FOR I=R-1 TO (R-1)*9:READ A$:NEXT
1230 FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 11:F(I,J)=2:NEXT J,I
1240 FOR N=0 TO 9:B$="":FOR I=1 TO 5:J=VAL(MID$(A$,I+N*5,1))
1250 FOR M=0 TO 2:K=(J MOD 2)+1:J=J¥2:B$=B$+STR$(K):NEXT M,I
1260 FOR L=1 TO 15:F(L,N+1)=VAL(MID$(B$,L*2,1)):NEXT L,N
1270 FOR I=3 TO 5:READ A,B:F(A,B)=I:NEXT:READ T:RETURN
1280              ' ■■■■■■ キャラクタデータ   ■■■■■■
1290 '                      ■■■  木  ■■■
1300 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,F5FF,FF5F,0000,00A0,0200,00A0,7FFE,7FF4
1310 DATA 2A00,0088,2B01,0088,FFFD,9FEB,4500,00A0,5702,00A0,FFFB,6FF5,4802,0040
1320 DATA 4A02,0040,FFE7,4FFA,B000,0000,B001,0000,FFDF,37F5,8A04,0050,8A04,0050
1330 DATA FFE7,6BFF,5506,0004,FD06,0004,FFDF,3BF7,1600,0000,1600,0000,FFDF,DBEC
1340 DATA 0506,0024,3506,0024,FFE7,B7FF,0100,0010,810C,0090,FFEF,977D,1003,8000
1350 DATA 3D03,8014,DBF3,AFEE,8000,0000,8200,0044,FDFD,9FBA,0000,0000,0E00,00B0
1360 DATA 09FE,7F10,0000,0000,0700,00E0,F0FF,FF0F,0000,0000,2D00,0078,80FF,FF03
1370 '                      ■■■  家  ■■■
1380 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,FF00,80FF,00FF,7F00
1390 DATA 8000,0000,C001,4000,80FE,3F00,C001,0000,E003,2000,C0FD,1F00,E003,0000
1400 DATA F007,1000,E0FB,0F00,F007,0000,F80F,0800,F0F7,0700,F807,0000,FC1F,0400
1410 DATA F8E7,0300,1C07,0000,FE2F,0200,1CD7,0100,0E06,0000,1F4F,FFFF,0EB6,0000
1420 DATA 0706,F87F,0F0F,FCFF,07F6,FB7F,0706,F87F,0F0F,FCFF,07F6,FB7F,0706,F87F
1430 DATA 0F0F,FCFF,07F6,FB7F,0700,F87F,0F07,FCFF,07F8,FB7F,0700,F87F,FF00,FCFF
1440 DATA 07FF,FB7F,0000,0000,0F00,FCFF,F0FF,0300,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF
1450 '                      ■■■  熊  ■■■
1460 DATA 0020,0010,0000,0000,F803,C00F,07FC,3FF0,0000,0000,0C07,E018,03F8,1FE0
1470 DATA 0000,0000,0706,20F0,00F8,1F00,0000,0000,7F03,C0FE,00FC,3F00,0000,0000
1480 DATA FF01,80FF,00FE,7F00,0000,0000,E300,008F,00FF,FF00,0090,1200,E790,129F
1490 DATA 00FF,FF00,1F02,4080,7F7A,5EFE,9F87,E181,1100,0080,318E,73FC,D101,8083
1500 DATA EE00,000E,FFCF,F3FF,EE00,000E,B000,001A,BF3F,FCFB,B0C0,031A,8F00,00E2
1510 DATA 8F0F,E0E3,8FF0,1FE2,0001,0001,0001,0001,00FF,FF01,0301,00C1,0301,00C1
1520 DATA 03FF,FFC1,FE00,007E,FE03,807F,FFFC,7FFE,0024,4800,FE3F,F87F,01E4,4F80
1530 '                      ■■■ 敵1 ■■■
1540 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0700,00E0,0000,0000,F8FF,FF1F
1550 DATA FE00,001F,0000,0000,00FF,FF00,FF07,E0E0,0000,0000,00F8,1F00,FF1F,18FF
1560 DATA 0000,0000,00E0,0700,FF3F,C4FF,0000,0000,00C0,0300,FF7F,FFE2,F801,801F
1570 DATA F881,811F,FFFF,E1FF,FC03,C03F,FC03,C03F,8FFF,F1F1,8C03,C031,8C03,C031
1580 DATA FFFF,F1FF,FC03,C03F,FC03,C03F,FF7F,F2FF,F801,801F,F881,811F,FF3F,9CFF
1590 DATA 0000,0000,00C0,0300,F307,20FF,0000,0000,00F8,1F00,EB07,20FE,0000,0000
1600 DATA 00F8,1F00,CC03,C03C,0000,0000,03FC,3FC0,F000,000F,0000,0000,0FFF,FFF0
1610 '                      ■■■ 敵2 ■■■
1620 DATA 0020,0010,2004,4004,0004,4000,DFFF,FFFB,9000,6269,9000,4029,FFFF,DDBF
1630 DATA 8F30,0402,0B10,0402,7BDF,FFFF,4602,3079,4602,2069,FFFF,EFEF,2B04,40DD
1640 DATA 2300,4045,F7FB,FF67,FF40,00FB,5A40,00A8,5AFF,FFAC,FF04,C5FF,9E04,459D
1650 DATA 9EFF,7F9D,F721,18EF,1F21,183A,17FF,FF2A,F307,CACF,DE06,CAFA,D2FE,FFCA
1660 DATA F94F,F09F,7F49,D0FD,79F9,DF9D,BF3F,F0FB,BF1E,60FB,BFDE,6FFB,CA0F,C0A7
1670 DATA CA0D,C0A7,CAFD,FFA7,E707,C0CF,6703,80CD,67FB,BFCD,FF00,00FF,9F00,00F3
1680 DATA 9FFF,FFF3,7C00,007E,5400,004E,D7FF,FFFC,FE07,E03F,6A03,A036,6BFB,BFF6
1690 '                      ■■■ 敵3 ■■■
1700 DATA 0020,0010,0000,0000,2000,0004,8DFF,F7B1,0000,0800,1200,0848,C0FF,EB03
1710 DATA 0000,0800,0D00,08B0,E0FF,EB07,0000,0800,0900,0890,E0FD,AB07,0000,0800
1720 DATA 0B02,48D0,20F8,0B04,0000,0800,E501,88A7,00CC,2B00,0030,0800,1830,0819
1730 DATA 0080,6B00,F03F,0800,FC3F,883A,0080,2B00,F03F,0800,3F30,48F9,2090,0B00
1740 DATA F03F,0C00,9E24,CC70,8084,0D03,F03F,0800,1023,280C,0083,8B00,E01F,1000
1750 DATA AE14,1473,80C4,5100,E01F,0000,7818,8018,40C8,2B00,C00F,0000,C60F,0060
1760 DATA 00E0,7F03,0000,0000,3E00,007C,00E0,FF00,0000,0000,E800,0017,13FE,7FC8
1770 *F           ' ■■■■■■ ROUND DATA ■■■■■■
1780    '| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |10 |
1790 DATA 01630000032000200120001023302221070610400040410410 ,15,1,4,9,2,8 ,1
1800 DATA 04073060020002200020025077252000001200002002067000 ,15,1,1,10,13,9 ,2
1810 DATA 05407010041012400500005342502404624044200442010400 ,8,6,9,6,7,6 ,2
1820 DATA 02600274730140065343041607107077730404004444004040 ,10,1,1,8,6,1 ,2
1830 DATA 04100044162414020452031021056051406041602140225562 ,4,1,13,10,1,4 ,1
1840 DATA 00077000770007700000770507700077052770007704277000 ,2,2,3,2,1,2 ,3
1850 DATA 05700312430525765010046573700400227757200516134471 ,1,9,15,1,15,6,1
1860 DATA 07773077730777300000000000000000000677706777067770 ,15,1,1,10,13,10,3
1870 DATA 00000000007777000060000600300003000077770000000000 ,14,9,15,9,13,9,3
1880 DATA 01502000202520500004220110210060050022021005054200 ,15,6,7,7,2,10 ,3
1890 DATA 00000000001443716502125321612272532000005252125252 ,6,7,15,4,11,4 ,3
```


★学校の先生に「イースIII」をコピーするように頼まれた。やってあげたほうがいいのでしょうか？(愛知県幡豆郡・竹内　誠14才)……

【影：うーん，文房具屋さんに行けば，コピー機があるでしょ。そこでコピーできるよ。編：うん，それがいい。それがいい。】



X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

生殺し？いや，７殺し。カードゲームだ

７殺し（セブンごろ）

ポケタ　玉井

物語りでございます。

無茶苦茶にして仲の悪いダン，ヒロリン，キャノン，そしてあなたの４人は，「７殺し」で時間無制限１本勝負で順位を決めることにしたのでございます。

内容でございます。

トランプ・ゲームの「７並べ」のパロディカルなゲームですが，おもしろさは，その４倍はあります。

規則でございます。

まず，カード１枚１枚に点数があることを覚えてください。2～T(10)はその数字が点数で，J(11)，Q(12)，K(13)，A(1)はそれぞれ20，30，40，50点です。

自分のカードをだしていきますが，だすカードの８方向のどれかに，他のカードがないとだせません。

そして，カードの４方向を壁かカードで囲まれたカードは「死」にます。その死んだカードの点数が加算されていきます。

遊びかたでございます。

RUN⏎するとタイトル画面がでます。何も押さないとデモンストレーションに入り，押すと前に保存された記録の続きをするのか聞きます（最初はでません）。

《第１表》各レベルのカードのだしかた

レベル	だしかた
1	カードを1枚ずつ見ていき，だせるカードをだす。(87.30%)
2	カードを全部見て，だせるカードの中の，一番大きいカードをだす。(83.37%)
3	最高技術を駆使する。(71.34%)

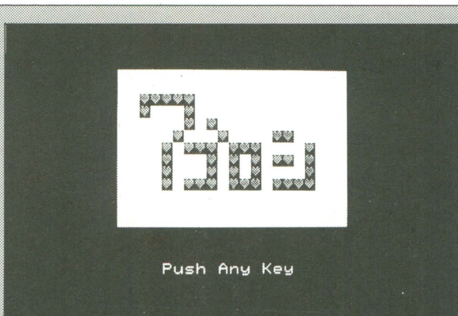
前の続きをしない場合，名前とレベルを入力します。各レベルのカードのだしかたは**第１表**のとおりです。( )内は僕が30回続けてゲームしたときの勝率です。

４人に13枚ずつカードを配り，7をだしあい，◆の7をだした人からはじまります。

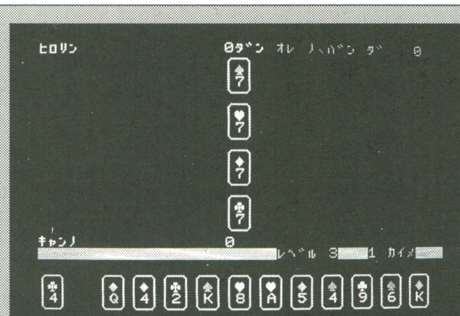
全員がカードをだし切ったときがゲームの終わりで，点数が少ないほど勝ち

プログラム中のコントロール・コードのだしかた

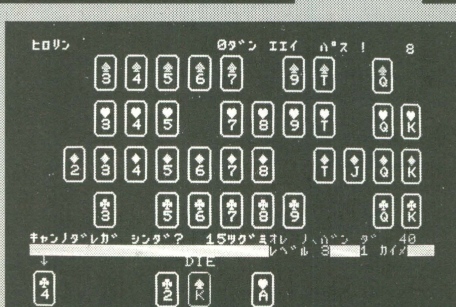
POKE&H01A2，&HB7⏎とダイレクトで入力後，ESCキーを１回押すごとにCTRL＋Zで^Zが，CTRL＋Mで^Mが，CTRL＋Bで^Bがでます。



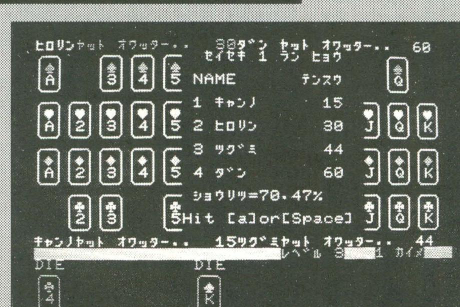
《写真１》タイトル画面です。この後ゲームのデモンストレーションもありますョ



《写真２》ダイヤの７を持っていた人から，反時計回りにカードをだしていきます。ないときはパス！



《写真３》ああ，クラブの４が殺されちゃいました。それにしても私オレなんて言わないですよ



《写真４》１ゲーム終わると成績が表示されます。キングが殺されたのは痛かったなぁ

X1

★やっと「ティル・ナ・ノーグ」が88で発売されますが，他に，このようなシステムを持ったソフトがあったら教えてください。(大阪府枚方市・中村直樹18才)……【影：鍵穴殺人事件だにゃ。つぐ美：ザナドゥよ。Dr.D：ローグじゃな。編：君はどれを信じる？】

です。

今の点数を残したいときは，プログラムをブレークして，「7殺し」のプログラムをセーブしてください。つぎにするときは，普通にRUN⏎するだけで，続きができます。

操作方法でございます。

あなたの番になったとき，テンキーか十字ボタンの左右で，カーソルをだしたいカードの上へ移動させ，スペース・キーかAボタンで決定します。パスはリターン・キーかBボタンです。

苦労した点でございます。

やはり敵の思考ルーチンをつくるのに，つらいものがあった。もっとうまいプログラム方法があったかもしれませんが，私にゃ，わかりません。

P.Sでございます。

このゲームに一切，イカサマは使用しておりません。

なお，丹下君，菅野君，広瀬君にはベリーサンクスです。

★　★

7殺しのプログラム・リスト

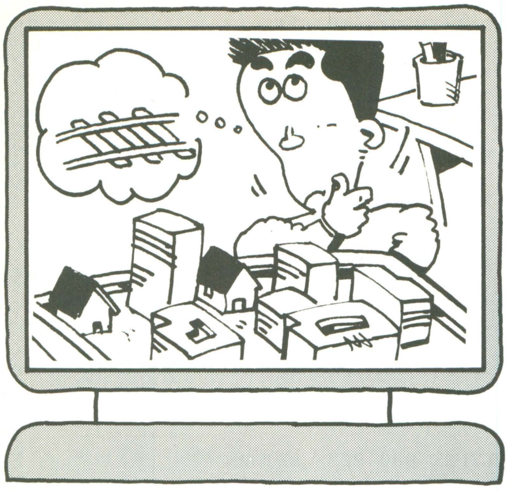
```
10 '                              [ 7 ｺﾞﾛｼ ]
20 '
30 '—————————————————————————————< ｼｮｷ ｾｯﾃｰ ——————————————————————————————
40 WIDTH 40:INIT :DEFINT A-Z:CLICK OFF:REPEAT ON:RANDOMIZE TIME/2
50 DIM SH(3,15),S(5,14),Q(3,10) :PLAY 1000:PLAY "V15O3":MU$="   "
60 MU$=LEFT$(MU$+MU$+MU$+MU$,24):YU$="| |":YU$="╭╮"+YU$+YU$+"╰╯"
70 FOR Z=0 TO 5:S(Z,0)=2:S(Z,14)=2:NEXT :FOR Z=1 TO 13:S(0,Z)=2:S(5,Z)=2:NEXT
80 FOR Z=0 TO 3:READ NA$(Z):NEXT :FOR Z=0 TO 8:READ M$(Z):NEXT
90 DEF FNA$(X)=RIGHT$(STR$(X),LEN(STR$(X))-1)
100 DEF FNA(X)=SH(D,X) MOD 13-(SH(D,X) MOD 13=0)*13
110 DEF FNB(X)=SH(D,X) MOD 13-(SH(D,X) MOD 13<2)*13
120 DEF FNC(X)=-(X<11)*X-(X>10)*(X MOD 10+1)*10:GOTO 1090
130 CLS :FOR Z=0 TO 3:SH(Z,15)=0:NEXT :P=1:RESTORE 1530:READ LE:SOUND 8,16
140 '                          —— ﾕｰｻﾞｰ ｴﾘｱ ——150 KA=0:IF LE=0 THEN 180 ELSE PRINT N
A$(0);" ｻﾝ､ ﾂﾂﾞｷ ﾃﾞｽｶ ?(Y/Any)";:Z=0
160 Z=Z+1:IF INSTR("Yyﾝ",INKEY$(1))=0 AND Z<1000 THEN PRINT :GOTO 180
170 FOR Z=0 TO 3:READ SH(Z,15):NEXT :READ KA:GOTO 210
180 INPUT "INPUT NAME  [4ﾓｼﾞ ﾏﾃﾞ] :";NA$(0):INPUT "INPUT LEVEL [ 1 - 3 ]  :";LE
190 IF LEN(NA$(0))>4 OR NA$(0)="" OR LE<1 OR LE>3 THEN 180
200 SCREEN 0,1:KEY0,"140NA$(0)="+CHR$(34)+NA$(0)+"^ZMG.210^M":END
210 SCREEN 0,0:IF LE<3 FOR Z=1 TO 3:NA$(Z)="No."+FNA$(Z):NEXT
220 '—————————————————————————————< ｶｰﾄﾞｦ ｸﾊﾞﾙ ——————————————————————————————
230 CLS :COLOR 4:LINE (0,18)-(39,18),"■":D=INT(RND*4):KA=KA+1:LOCATE 23,18
240 PRINT "ﾚﾍﾞﾙ ";FNA$(LE);"+FNA$(KA)+" ｶｲﾒ":COLOR 7
250 HA$=STRING$(52,"1"):FOR Z=0 TO 12:FOR D=0 TO 3:R=INT(RND*52)+1
260  IF MID$(HA$,R,1)="0" THEN R=R+1+(R=52)*52:GOTO 260
270  MID$(HA$,R,1)="0":SH(D,Z)=R:S(D+1,Z+1)=-(Z=6):IF D=0 GOSUB 1320
280 NEXT :NEXT :GOSUB 1450:I=3:IF P=0 LOCATE 2,18:CFLASH 1:PRINT "Hit":CFLASH
290 FOR D=0 TO 3:SH(D,13)=13:SH(D,14)=0
300  IF (D=0)*P+(LE<3) THEN 330 ELSE GOSUB 1160
310  FOR Z=0 TO 11:IF SH(D,Z)>SH(D,Z+1) THEN SWAP SH(D,Z),SH(D,Z+1):Z=-1
320  NEXT :IF D=0 FOR Z=0 TO 12:GOSUB 1320:NEXT
330  FOR Z=0 TO 12:IF FNA(Z)<>7 THEN 360 ELSE IF D=0 GOSUB 1460:GOSUB 1350
340   IF SH(D,Z)=33 THEN A=D:I=8:GOSUB 1160:I=3
350   GOSUB 1250:GOSUB 1370:SH(D,Z)=0:SH(D,13)=SH(D,13)-1:GOSUB 1470
360 NEXT :KD(D)=0:FOR Z=0 TO 10:Q(D,Z)=-1:NEXT :NEXT :D=A:B=0:R=0
370 '—————————————————————————————< ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ——————————————————————————————
380 '                                    ------------( ｱﾅﾀ ﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ -----------
390 I=0:GOSUB 1160:H=0:IF D-(SH(0,13)=0)-(P+D=0) THEN 520 ELSE CL=0
400 X2=36:L=37:S1=6:B=0:R=0:                  '    ╭      ｱﾅﾀ ﾉ ﾃﾝｽｳ       ╮
410 L=L+(S1-5)*3:L=L-(L=-2)*39+(L=40)*39 ' ｼｮｳﾘﾂ=|1 - ——————————————————|*100 (%)
420 IF INSTR("♥I",SCRN$(L,19,1)) THEN 410'        ╰    ﾐﾝﾅ ﾉ ﾃﾝｽｳ ﾉ ﾜ   ╯
430 X2=L-1:COLOR 4:LOCATE X2+1,19:PRINT#0 "":GOSUB 1450:IF ABS(CL)=1 PAUSE 1.3
440 IF P=0 THEN S1=-(Z>X2/3)*6:S2=(Z=X2/3):S$="":CL=1:GOTO 460
450 S1=STICK(0)+STICK(1):S2=STRIG(0)+STRIG(1):S$=INKEY$
460 ON S2+1 GOTO 480:GOSUB 1460:T=X2/3:GOSUB 1400:IF E=4 THEN 870
470 IF J THEN 810 ELSE I=4:GOSUB 1160:GOTO 420
480 IF S$="^M" OR INP(&H1B00)=&HBF THEN I=2:GOSUB 1160:GOSUB 500:GOTO 850
490 IF ABS(S1-5)=1 GOSUB 500:L=X2+1:CL=CL+S1-5:GOTO 410 ELSE CL=0:GOTO 420
500 LOCATE X2+1,19:PRINT " ":GOSUB 1450:GOSUB 1480:PLAY "C0":SOUND 8,16:RETURN
510 '                                    ------------( ﾃｷ ﾉ ｼｺｳ ﾙｰﾁﾝ ----------
520 T=-1:SU=-1:KI=-1:KD=-1:G1=0
530 T=T+1:IF T=13 THEN 760 ELSE IF SH(D,T)=0 THEN 530
540 GOSUB 1400:IF J=0 THEN 530 ELSE IF E=4 IF D THEN 1210 ELSE X2=T*3:GOTO 870
550 ON LE-1 GOTO 560,580:SU=T:GOTO 760
560 IF SU>-1 IF FNB(SU)>FNB(T) THEN 530
570 SU=T:E1=E:E3=(E=3):GOTO 530
580 FOR Z=0 TO KD(D)-1:Z=Z-(10-Z)*(Q(D,Z)=T):NEXT :G=0:Z=-1:IF Z<11 THEN 600
590 IF FNB(T)>FNB(KD-(KD=-1))-(KD=-1)*12 THEN KD=T:GOTO 530 ELSE 530
600 Z=Z+1:IF Z=4 THEN 690
610 M=S+1+(Z=0)-(Z=2):N=FNA(T)-(Z=1)+(Z=3):IF S(M,N) THEN 600
620 Y=(S(M,N+1+(Z=3)*2)=0)+(S(M+1+(Z=0),N+(Z=0))=0)+(S(M-1-(Z=2),N+(Z=2))=0)
630 IF Y THEN 600 ELSE Y=0:A=(N-(N=1)*13)*4+M-1
640 IF SH(D,Y)<>(M-1)*13+N THEN 680
650 IF E<3 IF G>FNC(FNB(T)) THEN 710 ELSE IF E=1 THEN 530
660 A=T-(FNA(T)=2)*(FNA(T-1-(T=0))=1)
670 Q(D,KD(D))=A:KD=A:KD(D)=KD(D)-(KD(D)<10):GOTO 530
680 Y=Y+1:IF Y<13 THEN 640 ELSE G=G+FNC(N-(N=1)*13):GOTO 600
690 IF (FNA(T)=2)*(SH(D,T)=SH(D,T-1-(T=0))+1) THEN B=B+1:IF B<4 THEN 530
```


★25日，ふとベーマガを見ると，「あれっ？このベーマガが大きいな。なんでだろう？」このあとで，よく読んでみて気づいた僕は，バカなんじゃないか！？と。(島根県簸川郡・**ているとうえいと14才**)……【**影**：バカです。うそ。読者様は神様ですぅ。】

```
700 IF (T<12)*(SH(D,T)=SH(D,T+1)-1)*(FNB(T)<13) THEN R=R+1:IF R<4 THEN 530
710 IF G IF KI=-1 OR G1=<G THEN KI=T:G1=G:GOTO 530 ELSE 530
720 ON SU+2 GOTO 570:IF FNB(SU)=FNB(T) IF E1=<E THEN 570 ELSE 530
730 IF FNB(SU)-1>FNB(T) THEN 530 ELSE IF FNB(SU)<FNB(T)-1 THEN 570
740 IF FNB(SU)-1=FNB(T) IF E1<2 AND E>1 THEN 570 ELSE 530
750 IF E<2 AND E1>1 THEN 530 ELSE 570
760 Z=SU:IF SU+KI+KD=-3  I=2:GOSUB 1160:GOTO 850 ELSE IF SU+KI=-2 Z=KD:GOTO 780
770 IF SU=-1  Z=KI ELSE IF KI>-1 IF FNB(SU)<FNB(KI) OR FNC(FNB(SU))*3<G1  Z=KI
780 IF LE=3 THEN I=4-(KI=Z)-E3*(FNB(Z)>9)*(SU=Z)*2-(KD=Z)*3:IF I-4 GOSUB 1160
790 IF D=0 THEN 400
800 '                                          ------------( ｶｰﾄﾞ ｦ ﾀﾞｽ -------------
810 GOSUB 1470:GOSUB 1250:ON D+1 GOSUB 1350:GOSUB 1370:SH(D,13)=SH(D,13)-1
820 S(S+1,FNA(Z))=1:SU(D)=SH(D,Z):SH(D,Z)=0
830 IF SH(D,13)=0 THEN I=1:GOSUB 1160
840 IF SH(0,13)+SH(1,13)+SH(2,13)+SH(3,13)=0 THEN 910
850 D=D+1+(D=3)*4:IF SH(D,13)=0 THEN 850 ELSE 390
860 '―――――――――――――――――――――――< ｶｰﾄﾞ ﾉ ｼﾆｻﾞﾏ ――――――――――――――――――――――――――
870 COLOR 2:FOR Z=0 TO 3:LOCATE X2,20+Z:PRINT SCRN$(X2,20+Z,3):NEXT
880 LOCATE X2,19:PRINT "DIE":S1=6:Z=T:GOTO 1210
890 SH(D,14)=SH(D,14)+FNC(FNB(T))
900 SH(D,T)=0:SH(D,13)=SH(D,13)-1:BEEP :IF SH(D,13)=0 RETURN 830 ELSE RETURN
910 '―――――――――――――――――――――――< ｾｰﾌﾞ ――――――――――――――――――――――――――――――――――
920 FOR D=0 TO 3:Z(D)=D:SH(D,15)=SH(D,15)+SH(D,14):NEXT
930 IF P=0 THEN 960 ELSE SCREEN 0,1:Z$="1530DA."+STR$(LE)+","
940 FOR Z=0 TO 3:Z$=Z$+FNA$(SH(Z,15))+",":NEXT :KEY0,Z$+"0^Z^MG.950^M":END
950 KEY0,"^B^B^B^B"+FNA$(KA)+"^MG.960^M":END
960 SCREEN 0,0:SOUND 8,16:CONSOLE 1,16,14,17:CLS :COLOR 6:GOSUB 1480
970 PRINT "  ｾｲｾｷ 1 ﾗﾝ ﾋｮｳ":PRINT :PRINT " NAME      ﾃﾝｽｳ":Y=0:GOSUB 1010
980 IF P AND KA>1 LOCATE 20,3:PRINT "ｿｳｺﾞｳ":Y=1:GOSUB 1010:CONSOLE ELSE CONSOLE
990 IF P=0 IF Z<21 THEN 130 ELSE RUN ELSE 230
1000 '―――――――――――――――――――――――< ﾄｸﾃﾝ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ――――――――――――――――――――――――――
1010 FOR Z=0 TO 2:IF SH(Z(Z),14+Y)>SH(Z(Z+1),14+Y) THEN SWAP Z(Z),Z(Z+1):Z=-1
1020 NEXT :X=0:FOR Z=0 TO 3
1030  PRINT :PRINT " ";FNA$(Z+1);" ";LEFT$(NA$(Z(Z))+"   ",4);
1040  PRINT USING "  ######",SH(Z(Z),14+Y):X=X+SH(Z(Z),14+Y)
1050 NEXT :PRINT :PRINT " ｼｮｳﾘﾂ=";FNA$(100-INT(SH(0,14+Y)/X*10000)/100);"%   "
1060 PLAY "C0":PRINT:IF P PRINT "Hit [a]or[Space]" ELSE PRINT " Hit any key..."
1070 FOR Z=0 TO 20+P*280:Z=Z-(STRIG(0)+STRIG(1))*300:PAUSE 1:NEXT :RETURN
1080 '―――――――――――――――――――――――< ﾃﾞﾓ ﾃﾞﾓ ――――――――――――――――――――――――――――――
1090 CLS :LINE (10,5)-(30,17),"■",BF:Z$="F80088000A00110C2EE122AD22A12EEF"
1100 IF INKEY$<>"" THEN 130 ELSE COLOR 2:LE=INT(RND*3)+1
1110 FOR Z=1 TO 32:Y$=RIGHT$("000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(Z$,Z,1))),4):FOR Y=1 TO 4
1120  IF VAL(MID$(Y$,Y,1)) LOCATE ((Z-1) MOD 4)*4+11+Y,INT((Z-1)/4)+7:PRINT "♥"
1130 NEXT :NEXT :COLOR 7:LOCATE 14,21:PRINT "Push Any Key"
1140 Z=0:WHILE INKEY$="" AND Z<800:Z=Z+1:WEND :IF Z<800 THEN 130 ELSE 230
1150 '―――――――――――――――――――――――< ﾒｯｾｰｼﾞ ――――――――――――――――――――――――――――――
1160 X=-(D<2)*19:Y=-(D MOD 3=0)*17:IF (TIME=0)*(LE>1)*(X1=X)*(Y1=Y) PAUSE 6-LE
1170 LOCATE X1+4,Y1:Z$=SCRN$(X1+4,Y1,15):Y$=LEFT$(Z$,11):COLOR 5
1180 IFM$(0)=Y$ OR M$(3)=Y$ PRINT "           ";SCRN$(X1+15,Y1,4) ELSE PRINT Z$
1190 X1=X:Y1=Y:COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT LEFT$(NA$(D)+"   ",4);
1200 COLOR 2:PRINT M$(I);:PRINT USING "####",SH(D,14):COLOR 7:TIME=0:RETURN
1210 H=H+1:M$(9)=CHR$(226+S)+"ﾉ ":GOSUB 1270:I=9:Y$="ｶﾞ ":IF H>1 THEN Y$="ﾓ､ "
1220 M$(9)=M$(9)+Z$+Y$+"ｼﾝﾀﾞ":GOSUB 890:GOSUB 1160:IF P*(D=0) THEN 410 ELSE 530
1230 '―――――――――――――――――――――――< ｻﾞ ｶｰﾄﾞ ――――――――――――――――――――――――――――――
1240 '                                          ------------( ｶｰﾄﾞ ﾉ ﾏｰｸ --------------
1250 S=-(SH(D,Z)>13)-(SH(D,Z)>26)-(SH(D,Z)>39):RETURN
1260 '                                          ------------( ｶｰﾄﾞ ﾉ ｽｰｼﾞ -------------
1270 Z$=FNA$(FNB(Z))
1280 IF LEN(Z$)=2 Z$=MID$("TJQKA",VAL(RIGHT$(Z$,1))+1,1):RETURN ELSE RETURN
1290 '                                          ------------( ｶｰﾄﾞ ﾉ ﾅｶ ｦ ﾋｮｳｼﾞ --------
1300 COLOR S+2:PRINT CHR$(226+S,29,31);:GOSUB 1270:COLOR 7:PRINT Z$:RETURN
1310 '                                          ------------( ｱﾅﾀ ﾉ ｶｰﾄﾞ ｦ ﾋｮｳｼﾞ ------
1320 GOSUB 1460:GOSUB 1250:LOCATE Z*3,20:PRINT YU$
1330 LOCATE Z*3+1,21:GOSUB 1300:RETURN
1340 '                                          ------------( ｱﾅﾀ ﾉ ｶｰﾄﾞ ｦ ｹｽ ---------
1350 LOCATE Z*3,20:PRINT MU$:COLOR 0:LOCATE Z*3+1,19:PRINT "♥":RETURN
1360 '                                          ------------( ﾀﾞｽ ｶｰﾄﾞ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ --------
1370 X=FNA(Z)*3-3:Y=S*4+1:COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT YU$
1380 LOCATE X+1,Y+1:GOSUB 1300:RETURN
1390 '                                          ------------( ｶｰﾄﾞ ﾉ ｼﾞｮｳﾀｲ -----------
1400 GOSUB 1450:E=0:J=0:Z=T:GOSUB 1250
1410 FOR Y=FNA(T)-1 TO FNA(T)+1:FOR W=S TO S+2
1420  J=J-(S(W,Y)=1):IF Y=FNA(T) OR W=S+1 IF S(W,Y) THEN E=E+1:GOTO 1430
1430 NEXT :NEXT :RETURN
1440 '―――――――――――――――――――――――< ｻﾌﾞ ｻﾌﾞ ――――――――――――――――――――――――――――――
1450 IF P=0 AND INKEY$<>"" AND STRIG(1)+STICK(1)=0 THEN RETURN 130 ELSE RETURN
1460 SOUND 6,15:SOUND 7,1:SOUND 8,16:SOUND 12, 8:SOUND 13,4:RETURN
1470 SOUND 6,11:SOUND 7,1:SOUND 8,16:SOUND 12,15:SOUND 13,0:RETURN
1480           SOUND 7,8:SOUND 8,16:SOUND 12, 2:SOUND 13,4:RETURN
1490 '―――――――――――――――――――――――< ﾃﾞｰﾀｰ ――――――――――――――――――――――――――――――
1500 DATA ﾎﾟｹﾀ,ﾀﾞﾝ,ﾋﾛﾘﾝ,ｷｬﾝﾉ
1510 DATA "ｵﾚ ﾉ､ﾊﾞﾝ ﾀﾞ","ﾔｯﾄ ｵﾜｯﾀｰ..","ｴｴｲ ﾊﾟｽ ! ","ﾅﾗﾋﾞｶｴ ﾁｭｳ.","ｺﾚﾊ ﾀﾞｾﾏｾﾝ."
1520 DATA "ﾀﾞﾚｶﾞ ｼﾝﾀﾞ?","ｱﾌﾞﾅｶｯﾀｰ !!","ｷﾙ & ﾀﾞｲ...","ｱｯ ｵﾚ ｶﾗ ﾀﾞ"
1530 DATA 0:'          ―― ﾕｰｻﾞｰ ｴﾘｱ ――1540 '――――――――――――――――――――――――――< ﾂｶﾚﾀ ?
――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
```

X1

★BMのOFには，過去３回しか載れずじまい。今度から，MCのMRにするのだ!!ねっ，K子さん。（東京都江東区・**タコさん改めいくいしゅん15才**）……【**影**：そーか、残念だなぁ。毎月載せようと思ったとこなのに。**つぐ美**：ほんと残念。**編**：石の上にも３年…。】



X1シリーズ (CZ-8CB01/8FB01 V1,0)用

これはおもしろい。痛快都市開発ゲームだ

フロンティア
FRONTIER

パル

●内容

20年間で，どれだけ町を発展させられるかを競うゲームで，20年経過で得点が表示されゲームエンドです。

●遊びかた

ジョイスティック専用です。

RUN後，しばらくたってタイトルが表示されます。その後にデータをロードするかを質問してきます。それに答えてから，ゲーム・スタートとなります。

地図で黒くなっているところがカーソルです。

トリガ1はコマンドで選んだものを建設します。もちろん，予算が必要です。トリガ2でコマンド入力です。

●コマンド

ほぼ，理解していただけると思います。

一つの季節に，何度も選択可能で，終了を選ぶと，つぎの季節へ移ります。

●イベント

毎年，春に税金が入ります。

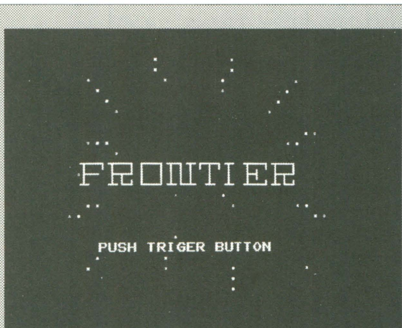
季節の変わりに，家などが増えていきます。また，地震や火事などの災害が起こることがあります。

地震は防ぐことはできません。地割れが起きて，そこに水がたまります。

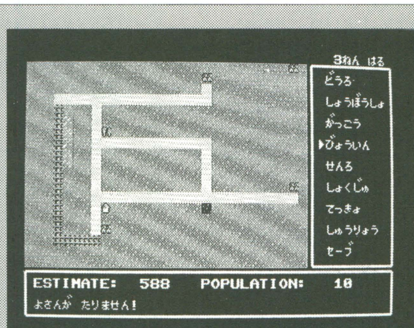
火事は，規模を小さくすることが可能です。

《第1表》主な変数

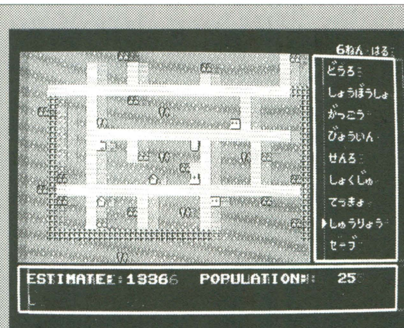
V(n, n)	仮想画面
C$(n)	建造物のデータ
P(n)	町の歴史
Z1	予算
Z2	人口
Z3	年
Z4	季節
K1〜K3	町の価値
SP,HP	得点，最高得点



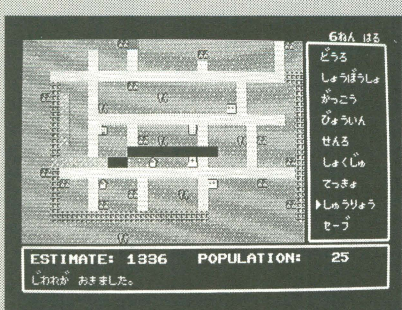
▲《写真1》タイトル画面。バックの星がとってもキレイ



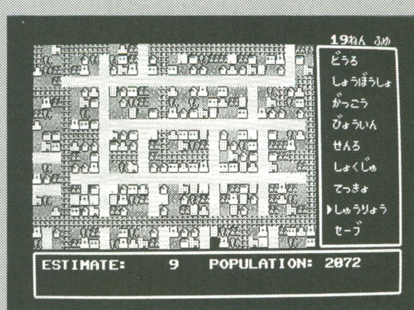
▲《写真2》都市を作るゲームだ。まだ予算が少ないので病院が建てられない…



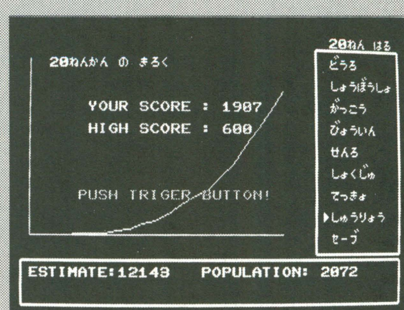
▲《写真3》6年目の春，カメラブレかと思ったら地震だ〜〜!!



▲《写真4》ああ，地割れが道を，家をのみこんでゆく…その後地割れは川になった



▲《写真5》苦節19年，ここまで町が発展しました。おや？この町にはなにかがたりないゾ



▲《写真6》結果がグラフになるとはとても親切だネ

★今，多摩センターのタイトー直営店でバイトしています。近い人はきてください！(東京都府中市・緑のベストのTNT田中18才)……
【影：なんだ，近い人だけか。せっかく行こうと思ったのに。編：べつにそうゆうわけじゃ…。でも影さんは仕事。影：ブー。】

●プログラム

リストが長い！これは，ひらがなデータや，タイトルに凝ったりしたためです。長いだけならいいのですが，付けたしをしすぎたため，変数も作者はわからなくなり，プログラムは，スパゲッティを通り越し，ヨガの域？に達してしまいました。

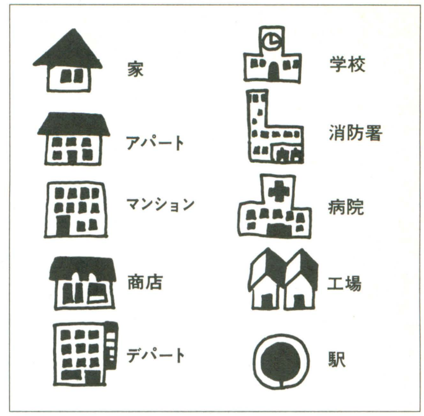
道路などを建設するのが遅いのは，いろいろなことをやっているためです。

●最後に

○ヒントとしては，道を多く作ることです。
○最後にでる得点は，いろいろな要素が計算されています。
○火事の規模が大きいと人口が流出します。
○線路を重ねると駅を作ることができます。

友人と得点を競って楽しんでください。

●参考　シムシティ



《第1図》各キャラの説明

FRONTIERのプログラム・リスト

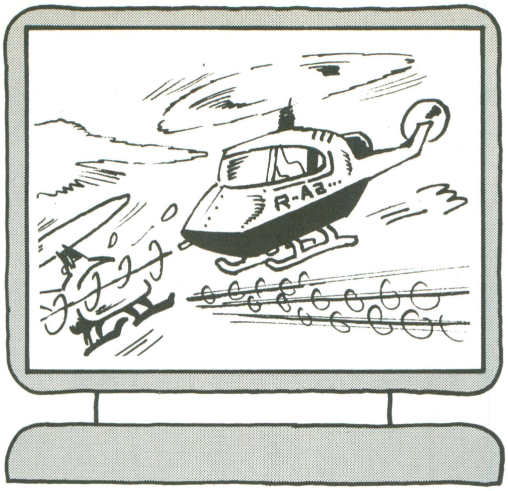
```
10 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――FRONTIER
20 MAXFILES 1:INIT:WIDTH 40:DEFINT A-W:DEFSNG X-Z:CLICK OFF:HP=600
30 DIM V(30,20),C$(20),P1(20),P2(20),P3(20),P4(20),P(30):GOSUB 1180
40 KY=0:X=1:Y=1:Z1=1000:Z2=0:Z3=1:Z4=1:GOSUB 930:GOSUB 860:MX=2:MY=23
50 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――MAIN ROUTINE
60 S=STICK(1):IF INP(&H1B00)=191 THEN PLAY "O4CEG:O5CEG":GOSUB 760
70 XX=X:YY=Y:X=X+(S=6)*(X<29)-(S=4)*(X>1):Y=Y+(S=2)*(Y<19)-(S=8)*(Y>1)
80 LOCATE XX,YY:PRINT C$(V(XX,YY)):COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT C$(V(X,Y))
90 IF STRIG(1) THEN ON KY+1 GOSUB 140,140,140,140,140,140,250
100 COLOR 7:GOTO 50
110 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――SUB ROUTINE
120 K1=K1+P2(IP)*G:K2=K2+P3(IP)*G:K3=K3+P3(IP)*G:G=1:RETURN
130 PLAY M3$:COLOR 3:PP=0:M$="ﾖｻﾝｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ!":GOSUB 810:RETURN
140 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――CONSTRUCTION
150 VV=V(X,Y):IF VV>3 THEN IF (KY=4)*(VV=13) THEN 200 ELSE PLAY M1$:RETURN
160 IF Z1-C2(KY)<0 THEN 130 ELSE IP=C1(KY):Z2=Z2+P1(IP):GOSUB 110
170 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT C$(C1(KY)):V(X,Y)=C1(KY):PLAY "O4F:O6C"
180 Z1=Z1-C2(KY):GOSUB 900:IF KY=4 OR KY=5 THEN RETURN ELSE IF KY=2 THEN H=H+1
190 Q= 1:QQ=0:FOR I=1 TO 4:GOSUB 230:NEXT:RETURN
200 IF Z1-1200<0 THEN 130 ELSE COLOR 7:PP=8:M$="ｴｷｦ ｹﾝｾﾂｼﾏｽｶ?(Y/N)":GOSUB 810
210 IF INP(&H1B00)=191 THEN PAUSE 3:RETURN ELSE IF STRIG(1)=0 THEN 210
220 COLOR 2:PLAY M5$:LOCATE X,Y:PRINT C$(12):V(X,Y)=12:Z1=Z1-2000:GOTO 180
230 U=X+HX(I):W=Y+HY(I):IF V(U,W)=1 OR V(U,W)=QQ THEN V(U,W)=V(U,W)+Q
240 RETURN
250 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――BREAK TOWN
260 IF Z1-50<0 THEN 130 ELSE VV=V(X,Y):IF VV<4 THEN PLAY M7$:RETURN
270 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT C$(0):V(X,Y)=0:PLAY "O6FE:O5CD":Z1=Z1-50
280 Q=-1:QQ=2:FOR I=1 TO 4:GOSUB 230:NEXT:G=-1:IP=VV:GOSUB 110
290 Z2=Z2-(P1(IP)*2+(IP>5)+(IP<6)*10)*SGN(P1(IP)):GOSUB 900:RETURN
300 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――NEXT SEASON
310 LINE(2,22)-(38,23)," ",BF:Z4=Z4+1:IF Z4=5 THEN Z4=1:Z3=Z3+1:P(Z3)=Z2
320 IF Z4=1 THEN Z1=Z1+Z2*5+(K1+K3)/Z3+300+K2:PLAY M4$ ELSE Z1=Z1+200*(Z3/5)
330 GOSUB 900:IF Z3>=20 THEN RETURN 670 ELSE IF Z1>30000 THEN Z1=30000
340 FOR J=1 TO 9+(K2+K3)¥90+Z3*2:PX=RND*28+1:PY=RND*18+1:PO=V(PX,PY):D=RND*27
350 IP=V(PX,PY):IF (PO<2)*(D=18)*(K2>Z3*35) THEN V(PX,PY)=14:IP=14:GOTO 390
360 IF (PO<8)*(D>20) THEN V(PX,PY)=V(PX,PY)+1:IP=IP+1:GOTO 390
370 IF (PO=2)*(D< 8) THEN V(PX,PY)=4:IP=4:GOTO 390
380 IF (PO=2)*(D>12)*(D<19) THEN V(PX,PY)=7:IP=7 ELSE 400
390 LOCATE PX,PY:PRINT C$(V(PX,PY)):Z2=Z2+P1(IP):GOSUB 110
400 NEXT:PLAY "O6ERD:O3BRE":GOSUB 900
410 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――DISASTER
420 IV=INT(RND*38):IF IV<2 THEN 430 ELSE IF IV>35 THEN 460 ELSE 530
430 GOSUB 580:PP=15:M$="ｼﾞｼﾝｶﾞ ﾊｯｾｲｼﾏｼﾀ｡":COLOR 4:GOSUB 810:GOSUB 580
440 X1=RND*26+2:X2=RND*26+2:Y1=RND*16+2:Y2=RND*16+2:COLOR 3:Z1=Z1/3
450 M$="ｼﾞﾜﾚｶﾞ ｵｷﾏｼﾀ｡":GOSUB 810:T=18:GOSUB 540:T=17:GOSUB 540:GOTO 530
460 PP=25:M$="ｶｻｲｶﾞ ﾊｯｾｲｼﾏｼﾀ｡":COLOR 2:GOSUB 810:COLOR 7
470 D=RND*10-H+Z3/3-Z4:M=0:PP=10:X1=RND*20+5:Y1=RND*11+5:X2=X1:Y2=Y1
480 IF V(X1,Y1)<>17 THEN LOCATE X1,Y1:PRINT "ﾃ":PLAY M6$ ELSE X1=X2:Y1=Y2
490 FX(M)=X1:FY(M)=Y1:IF D>M AND M<10 THEN B=1:M$="" ELSE B=0:M$="ﾁﾝｶ ｼﾏｼﾀ｡"
500 IP=V(X1,Y1):V(X1,Y1)=0:GOSUB 290:GOSUB 810:X1=X2:Y1=Y2
510 IF B THEN M=M+1:X1=X1+INT(RND*5-2):Y1=Y1+INT(RND*5-2):GOTO 480
520 FOR I=0 TO M:LOCATE FX(I),FY(I):PRINT C$(1):NEXT:Z2=Z2*(1-M*.02)
530 GOSUB 900:GOSUB 760:RETURN 50
540 XL=X2-X1:YL=Y2-Y1:IF ABS(XL)>=ABS(YL) THEN LN=ABS(XL) ELSE LN=ABS(YL)
550 XD=XL/LN:YD=YL/LN:XE=X1:YE=Y1:COLOR 7:FOR P=0 TO LN:PLAY "O2GD:O4FC"
560 LOCATE XE,YE:PRINT C$(T):IP=V(XE,YE):V(XE,YE)=T:XE=XE+XD:YE=YE+YD
570 Z2=Z2-(P1(IP)*2+(IP>8)+(IP<8)*10)*SGN(P1(IP)):NEXT:RETURN
580 E(0)=44:E(1)=45:E(2)=46:OUT &H1800,2:FOR I=0 TO 10:PLAY "O1E:O1D"
590 OUT &H1801,E(I MOD 3):FOR J=1 TO 20:NEXT:NEXT:OUT &H1800,0:RETURN
600 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――SAVE DATA
610 PP=20:M$="#ｾｰﾌﾞ#ｦ ｼﾏｽｶ?(Y･･1/N･･2)":GOSUB 810
620 IF INP(&H1B00)=191 THEN PAUSE 3:RETURN ELSE IF STRIG(1)=0 THEN 620
630 OPEN "O",1,"FRONTIER.DAT":FOR I=1 TO 19:WRITE# 1,SCRN$(1,I,29):NEXT
640 FOR I=0 TO 30:FOR J=0 TO 19:WRITE# 1,V(I,J):NEXT:WRITE# 1,P(I):NEXT
650 WRITE# 1,Z1,Z2,Z3,Z4,K1,K2,K3,H,HP:CLOSE:M$="#ｾｰﾌﾞ# ｼｭｳﾘｮｳ!":GOSUB 810
660 PLAY "O5GC:O4ED":FOR I=1 TO 100:A$=INKEY$:NEXT:RETURN
670 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――ENDING
680 LINE(16,16)-(16,144),PSET,5:LINE(16,144)-(216,144),PSET,5:PAUSE 10
690 FOR I=0 TO 19:LINE(16+I*10,144-P(I)/20)-(26+I*10,144-P(I+1)/20),PSET,3
700 LINE(0,I)-(30,I)," ":PLAY "O4"+MID$("CDEFGABC",(I MOD 7)+1,2):NEXT
710 LOCATE 4,2:PRINT "20ﾈﾝｶﾝ ﾉ ｷﾛｸ":PAUSE 10:COLOR 6:SP=Z2¥10+K1*2+K3-K2+H
720 LOCATE 8,6:PRINT "YOUR SCORE :";SP:LOCATE 8,8:PRINT "HIGH SCORE :";HP
730 FOR I=0 TO 30:FOR J=0 TO 20:V(I,J)=0:NEXT:P(I)=0:NEXT:COLOR 4:PP=30
```

X1

★4月号にはPC-80は一つしかプログラムが載っていない。なんとかせねば!!（北海道苫小牧市・**でじたりあん15才**）……**【Dr.D**：そうじゃ。このままだと，ランダム行きじゃぞ。**影**：そうだ，このままだと私が使ってしまうぞ。**編**：それだけは…。**】**

```
740 PAUSE 10:MX=7:MY=14:M$="PUSH TRIGER BUTTON!":GOSUB 810:IF SP>HP THEN HP=SP
750 FOR I=0 TO 30:P(I)=0:NEXT:REPEAT:UNTIL STRIG(1):COLOR 7:GOTO 40
760 '────────────────────────────────────────────COMMAND
770 S=STICK(1):KY=KY+(S=2)*(KY<8)-(S=8)*(KY>0):LOCATE 31,KY*2
780 PRINT K$:IF STRIG(1)=0 THEN PAUSE 1:GOTO 770
790 PLAY "O5EC:O4DD":PAUSE 3:IF KY=7 THEN PLAY M2$:GOTO 300
800 IF KY=8 THEN 600 ELSE RETURN
810 '────────────────────────────────────────────MESSAGE
820 LINE(2,22)-(38,23)," ",BF:C1=1:C2=0:LOCATE MX,MY:FOR J=1 TO LEN(M$)
830 P$=MID$(M$,J,1):IF P$="#" THEN SWAP C1,C2:CGEN C1:P$=""
840 IF P$="ﾞ" OR P$="ﾟ" THEN CGEN 1:P$=""+P$+""
850 PRINT P$;:CGEN C1:FOR K=1 TO PP:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT:CGEN 1:RETURN
860 '────────────────────────────────────────────MAKE SCREEN
870 LINE(244,  8)-(316,159),PSET,7,B:LINE(243,  9)-(317,158),PSET,7,B
880 LINE(  9,162)-(316,196),PSET,7,B:LINE(  8,163)-(317,195),PSET,7,B
890 RESTORE 1690:FOR I=0 TO 8:READ M$,C1(I),C2(I):MX=32:MY=I*2+2:GOSUB 810:NEXT
900 COLOR 7:IF Z2<0 THEN Z2=0:'──────────────────────────STATUS
910 LOCATE 2,21:PRINT USING "ESTIMATE:#####   POPULATION:#####",Z1,Z2
920 LOCATE 32,0:PRINT USING "##ﾈﾝ ",Z3;:PRINT MID$(" ﾊﾙﾅﾂｱｷﾌﾕ",Z4*2,2):RETURN
930 '────────────────────────────────────────────TITLE
940 CLS 4:FOR I=96 TO 108:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(STRING$(48,"0")):NEXT
950 CLS:X1=19:Y1=11:FOR I=0 TO 12:AR=180/π:RR=18:A=(A+1) MOD 360:R=A*AR
960 X2=19+COS(R)*RR:Y2=11-SIN(R)*RR/1.6:XL=X2-X1:YL=Y2-Y1
970 IF ABS(XL)>=ABS(YL) THEN LN=ABS(XL) ELSE LN=ABS(YL)
980 XD=XL/LN:YD=YL/LN:XE=X1:YE=Y1:PP=RND*6+1
990 FOR P=0 TO LN:LOCATE XE,YE:PRINT MID$("abcdefghijkabcdefghijk",P+PP,1)
1000 XE=XE+XD:YE=YE+YD:COLOR -(P<3)+((P>2)*(P<8))*5-(P>7)*7:NEXT:NEXT
1010 FOR I=1 TO 19:COLOR VAL(MID$("1144556677665544110",I,1))
1020 FOR P=0 TO 60-(I=10)*3300:NEXT:LOCATE 12,11:PRINT "1990 PAL SOFT":NEXT
1030 CGEN:A=98:A1=97:H$=STRING$(16,"0"):H1$="0000000303000000":PAUSE 5:COLOR 7
1040 LOCATE 8,10:PRINT "┬─┬─ ┌─┬┬┬┬┬ ┬─┬─"
1050 LOCATE 8,11:PRINT "├─ ├┬┘│ ││││ │ │ ├ ├┬┘"
1060 LOCATE 8,12:PRINT "┴  ┴└ └─┘┴└┘ ┴ ┴ └─┘┴└"
1070 CGEN 1:COLOR 4:LOCATE 10,18:PRINT "PUSH TRIGER BUTTON"
1080 DEFCHR$(A)=HEXCHR$(H1$+H1$+H1$):DEFCHR$(A1)=HEXCHR$(H$+H$+H$)
1090 IF STRIG(1) THEN COLOR 7:CLS:PAUSE 5:K1=0:K2=0:K3=0:H=0:GOTO 1120
1100 A1=A:A=A+1:IF A=108 THEN A=97:GOTO 1080 ELSE 1080
1110 '───────────────────────────────────────────LOAD DATA
1120 MX=9:MY=10:PP=0:M$="#ﾛｰﾄﾞ#ｼﾏｽｶ?(Y･･1/N･･2)":GOSUB 810
1130 IF INP(&H1B00)=191 THEN CLS:LINE(1,1)-(29,19),"▒",BF:RETURN
1140 IF STRIG(1)=0 THEN 1130 ELSE OPEN "I",1,"FRONTIER.DAT"
1150 FOR I=1 TO 19:INPUT# 1,SC$:LOCATE 1,I:PRINT SC$:NEXT
1160 FOR I=0 TO 30:FOR J=0 TO 19:INPUT# 1,V(I,J):NEXT:INPUT# 1,P(I):NEXT
1170 INPUT# 1,Z1,Z2,Z3,Z4,K1,K2,K3,H,HP:CLOSE:GOTO 660
1180 '───────────────────────────────────────────FIRST SETTING
1190 PLAY 1200:PLAY "V15R4:V13R4":SOUND 8,0:K$="  "+CHR$(160)+"  "
1200 M1$="O2BGD:O3EEF":M2$="O4CCCRCCEECCDD:O3BABRCDFEBGFA":M3$="O2BBCCBBCC"
1210 M4$="O7GDBCRGDBE:O4ECFFRDDEF":M5$="O4EDGF:O5GGFC":M6$="O2EO3FO4G:O5GFE"
1220 M7$="O2BGBE:O3AFDE":HY(1)=-1:HX(2)=1:HY(3)=1:HX(4)=-1:PP=0:G=1
1230 IF MID$(CGPAT$(254),26,2)="ﾃ_" THEN 1280 ELSE PRINT "PLEASE WAIT."
1240 FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
1250 A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT:OUT &H1C00,&HE
1260 FOR I=160 TO 223:READ A$:B$=A$+"00":DEFCHR$(I)=HEXCHR$(B$+B$+B$):NEXT
1270 FOR I=240 TO 255:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1280 RESTORE 1660:FOR I=0 TO 18:C$(I)=MID$("▒▒▒▒▒生木水火月時日分年秒円人土金 ",I+1,1):NEXT
1290 FOR I=0 TO 17:READ P1(I),P2(I),P3(I),P4(I):NEXT:CGEN 1:RETURN
1300 '───────────────────────────────────────────HIRAGANA DATA
1310 '     0123456789ABCD,0123456789ABCD,0123456789ABCD,0123456789ABCD
1320 DATA 2030383C383020,00000000609060,F888B8A0E00000,00000E0A3A223E
1330 DATA 00000000403018,00000018180000,40FC48704882FC,000020F878A4D4
1340 DATA 0000008884A440,00007800FC0478,00006010FC20DC,000028F478A4E4
1350 DATA 000050F8444820,000010B8D49428,0000101C709870,000000F8040418
1360 DATA 000060920C0000,20FC287CAAB264,00848282829060,38007C02020408
1370 DATA 3000FC0830488E,20F4227CA2A2CC,2024F22A486890,107C107C108860
1380 DATA 08102040201008,0484BE84848448,007C020040807E,107E083844403C
1390 DATA 4040404040423C,08FE0878483810,4444FE4444403C,7810FE1820201C
1400 DATA 20FC202E40508E,20FE203C42023C,00FC0202020438,00FE0C1020201C
1410 DATA 4044586080807E,20F44288384C38,009E808080A09E,487C4ACAAAB666
1420 DATA 20EC326266AA26,38549292929264,049E84849CA698,F0244684848870
1430 DATA 380810488A8A32,00609008040200,1E849E849CA698,087E087E384C3A
1440 DATA E024247EA4A448,20F42260A2621C,487C4ACAAAB264,20F820F820221C
1450 DATA 44487CC2242010,089CAACA929420,10101E10789472,3008405C620418
1460 DATA 44446444040830,3C08103C42323C,20EC322264A422,3C08103C42023C
1470 DATA 20EC322262A224,08101038244446,00000000020904,00000006090906
1480 '───────────────────────────────────────────CHR DATA
1490 DATA 0000000000000000 0004400008002100 FFFFFFFFFFFFFFFF
1500 DATA AAAA5555AAAA5555 FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF
1510 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0020040000220000 006084180026C000
1520 DATA 0006037E7E7E7E00 007EFF2A7E2A7E00 8100007E7E7E7E81
1530 DATA FEFEFEFEFEFEFE00 FEFEFEFEFE8E8E00 FEAAFEAAFEDADE01
1540 DATA 00FEFEB6FEFEFE00 000000009292FE00 01FEB600FEFEFE01
1550 DATA 7C7C7C7C7C7C7C00 7E567E567C547C00 7C547C547D557D83
1560 DATA 00383838FEFEFE00 00382838EEBAEE00 C7BBAB39EEBAFE01
1570 DATA 7C6C446CFEFEFE00 7C7C7C7CFEAAFE00 7D6D456DFEFEFE01
1580 DATA E0E0FEFEFEE2E200 E0A0FEAAC0BEFE00 EFA1FEAAFEA2E201
1590 DATA CCFF4455CCFF444D 0000000000000000 9900009999000099
1600 DATA 28018E04A4392044 38449EBEBE7C3800 BB4482828244BB81
1610 DATA 0000000000220000 2277DDAA77550000 88111122775588FF
1620 DATA 0000002004000000 0012400100222200 AD72777767AAAADD
1630 DATA 00180C063C3C3C00 00183C7E2C243C00 E7C38100BDBDBDC3
1640 DATA 10284454AAAA4400 10387C7CFEFE7C00 C783011138381183
1650 '───────────────────────────────────────────COMMAND DATA
1660 DATA  0,0,0,0,  0,0,0,0,  0,0,0,0,  0,0,0,0, 10,1,0,1, 20,2,1,2
1670 DATA 40,3,4,3,  1,2,2,5,  2,2,2,7,  0,5,9,9,  0,9,3,6,  0,4,7,3
1680 DATA  0,9,9,9,  0,0,2,2,  0,1,9,1,  0,4,0,0,  0,0,1,1,  0,0,0,0
1690 DATA ﾄﾞｳﾛ,16,10,ｼｮｳﾎﾞｳｼｮ,11, 800,ｶﾞｯｺｳ,10,1500,ﾋﾞｮｳｲﾝ, 9,1000
1700 DATA  ｾﾝﾛ,13,20,  ｼｮｸｼﾞｭ,15,  30, ﾃｯｷｮ, 0, 100,ｼｭｳﾘｮｳ,20,   0,#ｾｰﾌﾞ,20,0
1710 '  1990/02/27   「FRONTIER」      PROGRAMED BY MR. YAMAMOTO
1720 '          (C) 1990 PAL SOFT      PRODUCED BY PAL SAWAMORI
```


★大きいことはいいことだ!でもイラストのコメントがなくなったのが寂しい。(兵庫県神戸市・**文化部長17才**)……**【編集長**:なに!載せたと思ったが。編君どういうことだ?**編**:あれ?ほんとだ。影さん知りませんか?**つぐ美**:これは4月号の話で5月号はほらね。**】**



X1 turboシリーズ(CZ-8FB02)用

ブルーサンダー対エアーウルフ?んなわきゃねーか

AIR FORCE(エア フォース)

山田　仁

内　容

2人で弾を撃ちあいながら，先に相手のヘリを撃墜(げきつい)したほうの勝ちです。各ヘリにはシールドがあり，敵の弾を2回ふせいでくれます。しかし壁に当たるとシールドのあるなしにかかわらず1回で死にます。それならパワーのメーターは，キャパシティーがいっぱいになると，そこでミサイルがたくさん発射されます。うまく利用して相手を撃墜してください。

操作方法と必要なもの

ジョイスティックまたはジョイパットを二つ準備してください。それからいっしょにやる相手をみつけておいてください。

このゲームの操作方法はトリガを押したり離したりするだけです(誰でもわかる簡単操作)。トリガを押している間，ヘリは上昇をつづけます。離すと下降します。弾は，トリガを押すとでますが，一度撃ったら1回離さないとつぎの弾はでません。それからパワーを増やしたいときはトリガを押し続ければ増えていきます。

言い忘れましたが，タイトル画面では1PLAYERしか操作できません。あとは対戦モード(モードI)とモードIIがありますが，どういうものかは自分でためしてください。

モードの選びかたは左のヘリをジョイスティックで動かし，自分のやりたいモードの横にいるヘリをねらって弾を撃てばよいのです。

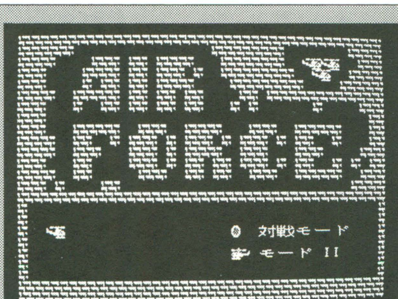
プログラムの入力方法

普通に入れればいいわけですが，マシン語を使用しているため気をつけて入力し，実行する前に必ずSAVEしてください。

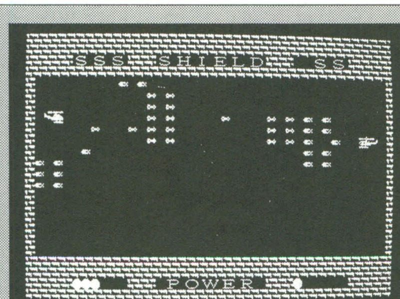
ゲーム・プログラムにマシン語をとり入れて作ったのは，はじめてです。改造するなら効果音を増やしたり，キャラの形を変えたり，コンピュータとの対戦モードをつけてみたりしてはどうでしょうか。ジョイスティックのない人はキーボードに対応させてください。

このプログラムでのマシン語のはたらきは，弾の移動と弾が壁に当たったときの処理です。&HD000にコールすると1プレイヤーの&HD040にコールすると2プレイヤーの弾が移動します。弾は普通に表示するだけで，マシン語のプログラムにコールすればあとは処理をしてくれます。

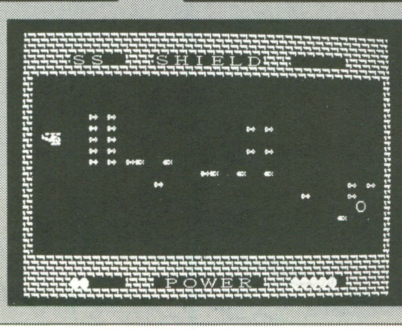
あまりメインのところのベーシックにいろいろつけ加えると遅くなりますのでメインのところはいじらないほうがいいでしょう。



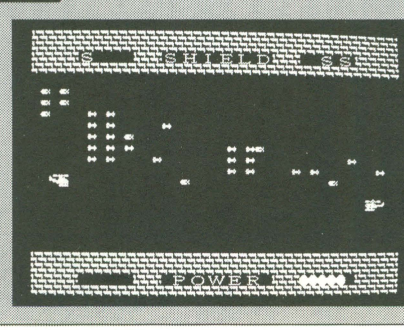
◀《写真1》タイトル画面だ／二つのモードがあるゾ



◀《写真2》ヘリ対ヘリの対決だ。ヘリの操作と弾はボタン一つだヨ



◀《写真3》パワーをためると，一度にたくさんの弾がでる。といっても，自然にたまるけど……



◀《写真4》モード2は弾が弾に当たって消えるまで，ずーっと画面をループするゾ。自分の弾は大丈夫

★3月31日は，MEの誕生日でした。おくればせながら，みなさんプレゼント受けつけてます。よろしく。(埼玉県狭山市・稲葉雄一18才)
……【影：プレゼントは編集部の影あてで。つぐ美：よこどりする気ね。影：じゃつぐ美あてで。つく美：それなら…。編：ダメ！】



★影がおそってきた!!うわー影だーっ。牛どんがおそってきた!うわー牛どんだーっ。(岐阜県可児郡・安藤勝康14才)……【影：編がおそってきた!!うわー変だーっ。つぐ美ちゃんがおそってきた!!うっ、ウギャー!!Dr.D：おろかな……。】

AIR FORCEのプログラム・リスト

```
10 '*************************************************************************
20 '  *********                 A I R  F O R C E                 *********
30 '    ************************************************************
40 '========================================================== キュラクター
50 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
60 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("000000621D620000000000062DD620000000000621D620000")
70 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("000000000000000000000007DF27D00000000007DF27D0000")
80 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("DF404000FB08080000000000000000000DFCF4000FBF90800")
90 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("1F80C0F81F0300001C000000010000001C80C0F91E030000")
100 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("FF40F876EBFF24FFA740404C0000000A740F8B62BFF24FF")
110 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("02FD027EB77F24FF02E502020300000002E5027DB47F24FF")
120 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("00F80103FEC0000000380000800000000003801837EC00000")
130 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("0000000000000003C7EFFFFFFFF7E3C3C7EFFFFFFFF7E3C")
140 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("0000000000000003C56ABD5ABD56A3C3C56ABD5ABD56A3C")
150 DEFCHR$(44)=HEXCHR$("0000000000000003C6EC3C183C3763C3C6EC3C183C3763C")
160 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("0000000000000003C4281818181423C3C4281818181423C")
170 '================================================================ 機械語
180 CLEAR &HD000:I=0
190 READD$:D=VAL("&H"+D$):POKE&HD000+I,D:IF D=&HAA THEN 260 ELSE I=I+1:GOTO 190
200 DATA 01,00,30,ED,78,FE,23,C2,24,D0,03,ED,78,FE,25,C2,1A,D0,3E,20,0B,ED,79
210 DATA C3,24,D0,3E,23,ED,79,0B,3E,20,ED,79,03,03,78,FE,33,C2,03,D0,79,FE,C0
220 DATA C8,C3,03,D0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,C0,33,ED,78
230 DATA FE,24,C2,64,D0,0B,ED,78,FE,25,C2,5A,D0,3E,20,03,ED,79,C3,64,D0,3E,24
240 DATA ED,79,03,3E,20,ED,79,0B,0B,78,FE,30,C2,43,D0,79,FE,00,C8,C3,43,D0,AA
250 '========================================================= タイトル画面
260 INIT:CGEN 1:WIDTH 40,25:KEYLIST 0:KMODE 1:LINE(0,0)-(39,23),"%",B
270 PALET 6,0:SYMBOL(80,80),"For X1turbo",2,2,6,0,PSET
280 GOSUB 560:GOSUB 550:GOSUB 560:PALET 6,6:PAUSE 5:CLS 0:GOSUB 550
290 PALET 5,0:SYMBOL(80,80),"By  HITOSHI",2,2,5,0,PSET
300           GOSUB 550:GOSUB 560:PALET 5,5:PAUSE 5:CLS 0:GOSUB 550
310 LOCATE 3,1 :PRINT"%%%                  %%%%%%%%       %%"
320 LOCATE 3,2 :PRINT"%     %%% %% %%%%   %%%%%%%  &'&'   %"
330 LOCATE 3,3 :PRINT"    %%%% %% %%% %  %%%%%%%%  &'   %%"
340 LOCATE 3,4 :PRINT"    % %% %% %%%%    %%%%%%%%    %%%"
350 LOCATE 3,5 :PRINT"%  %%%%% %% %% %%    %% %%%%%%%%%%%"
360 LOCATE 3,6 :PRINT"   %  %% %% %% %%   % %      %    %"
370 LOCATE 3,7 :PRINT"                                     "
380 LOCATE 3,8 :PRINT"   %%%%%  %%%  %%%%   %%%  %%%%%    "
390 LOCATE 3,9 :PRINT"%  %%  % %%% % %%% % %%% % %%  %    "
400 LOCATE 3,10:PRINT"%  %%%    %%% % %%%%  %%%   %%%    %"
410 LOCATE 3,11:PRINT"   %%     %%% % %% %% %%% % %%  % % "
420 LOCATE 3,12:PRINT"%  %%      %%%  %% %%  %%%  %%%%%  %"
430 LOCATE 3,13:PRINT" %    %%                           %%"
440 PAUSE 5:PALET 0,7:GOSUB 910:PALET 0,0:PAUSE 20:GOSUB 930
450 '========================================================== モード設定
460 FOR I=15 TO 21:LINE(1,I)-(38,I)," ":NEXT I:Y=17
470 LOCATE 23,17:PRINT"()":LOCATE 23,19:PRINT"()":CGEN 0:GOSUB 890
480 LOCATE 26,17:PRINT"対戦モード":LOCATE 26,19:PRINT"モード II":CGEN 1
490 LOCATE 3,Y:PRINT"&'":LOCATE 3,Y-2:PRINT"  ":LOCATE 3,Y+2:PRINT"  "
500 S=STICK(1):IF S=2 THEN Y=19:M=2 ELSE Y=17:M=1
510 IF STRIG(1)=-1 THEN LOCATE 5,Y:PRINT"#" ELSE 490
520 FOR I=1 TO 17:CALL &HD000:NEXT I:X=22:GOSUB 950
530 '=========================================================== ゲーム画面
540 GOSUB 550:ON M GOSUB 560,570:GOTO 580
550 FOR I=1  TO 11:LINE(0,I)-(39,23-I),"%",B:NEXT I:RETURN
560 FOR I=12 TO 19:LINE(1,I)-(38,23-I)," ",B:NEXT I:RETURN
570 FOR I=12 TO 19:LINE(0,I)-(39,23-I)," ",B:NEXT I:RETURN
580 CGEN 0:COLOR 5:LOCATE 5, 2:PRINT"ＳＳＳ":LOCATE 29, 2:PRINT"ＳＳＳ"
590                LOCATE 5,22:PRINT"      ":LOCATE 29,22:PRINT"      "
600 COLOR 6:LOCATE 14, 2:PRINT"ＳＨＩＥＬＤ"
610         LOCATE 14,22:PRINT" ＰＯＷＥＲ ":INIT:CGEN 1
620 '================================================================= メイン
630 Y1=10:Y2=10:T1=1:T2=1:P1=0:P2=0:SE1=0:SE2=0
640 IF STRIG(1)=-1 THEN Y1=Y1-1:ON T1 GOTO 650,660 ELSE Y1=Y1+1:T1=1:GOTO 670
650 LOCATE 4+(RND*1),Y1:PRINT"#":T1=2:GOTO 670
660 P1=P1+1:LOCATE 4+P1,22:PRINT"*"
670 IF STRIG(2)=-1 THEN Y2=Y2-1:ON T2 GOTO 680,690 ELSE Y2=Y2+1:T2=1:GOTO 700
680 LOCATE 34+(RND*1),Y2:PRINT"$":T2=2GOTO 700
690 P2=P2+1:LOCATE 28+P2,22:PRINT"*"
700 LOCATE 2,Y1-1:PRINT"  ":LOCATE 36,Y2-1:PRINT"  "
710 LOCATE 2,Y1  :PRINT"&'":LOCATE 36,Y2  :PRINT"()"
720 LOCATE 2,Y1+1:PRINT"  ":LOCATE 36,Y2+1:PRINT"  "
730 IF Y1<5 OR Y1>18 THEN GOSUB 910:X= 2:Y=Y1:GOSUB 950:GOTO 270
740 IF Y2<5 OR Y2>18 THEN GOSUB 910:X=35:Y=Y2:GOSUB 950:GOTO 270
750 IF CHARACTER$( 4,Y1)="$" THEN PALET 0,1:PALET 0,0:SE1=SE1+2:GOTO 840
760 IF CHARACTER$(35,Y2)="#" THEN PALET 0,2:PALET 0,0:SE2=SE2+2 GOTO 860
770 CALL &HD000:CALL &HD040
780 ON P1+1 GOTO 790,790,790,790,790,790,810
790 ON P2+1 GOTO 640,640,640,640,640,640,820
800 '=============================================================== パワー
810 LOCATE  5,22:PRINT"      ":LINE( 4,Y1-2)-( 7,Y1+2),"#",BF:P1=0:GOTO 790
820 LOCATE 29,22:PRINT"      ":LINE(32,Y2-2)-(35,Y2+2),"$",BF:P2=0:GOTO 640
830 '============================================================== シールド
840 LOCATE 11-SE1,2:PRINT"  ":PALET 0,0
850 IF SE1=6 THEN GOSUB 910:X= 2:Y=Y1:GOSUB 950:PAUSE 5:GOTO 270 ELSE 760
860 LOCATE 27+SE2,2:PRINT"  ":PALET 0,0
870 IF SE2=6 THEN GOSUB 910:X=35:Y=Y2:GOSUB 950:PAUSE 5:GOTO 270 ELSE 780
880 '=============================================================== 効果音
890 SOUND0,45,2:SOUND6,30:SOUND7,&H2E:SOUND8,16,16:SOUND11,150,2:SOUND13,8
900 RETURN
910 SOUND6,30:SOUND7,&H37:SOUND8,16:SOUND11,0,90:SOUND13,11:PAUSE1:SOUND6,20
920 SOUND13,0:RETURN
930 SOUND7,&H3F:SOUND8,0:RETURN
940 '================================================================= 爆発
950 LOCATE X,Y:PRINT" * ":GOSUB 910:LOCATE X,Y:PRINT" + ":PAUSE 3
960 LOCATE X,Y:PRINT" , ":PAUSE 3  :LOCATE X,Y:PRINT" - ":PAUSE 3
970 LOCATE X,Y:PRINT"   ":PAUSE 3  :RETURN
```





X68000用

魔女と言えばキキ。キキと言えばララ？シューティング・ゲーム

ソーサレス
SORCERESS

林　純一

STORY

あなたは一人前の魔女になるために，修業（しゅぎょう）の旅にでました。

遊びかた

ジョイスティックのみの対応です。レバーで自分を８方向に動かして，A，Bボタンで魔法を放ちます。

魔物をある程度倒すと，レベルがあがります。レベルによって，自分の使える魔法が，貫通弾→分身の術→貫通弾＋分身の術というふうにアップしていきます。

あるところまで進むとエンディングになります。

プログラムのしくみ

プログラムはぐちゃぐちゃなのでわかりにくいと思います。

前のほうが自分や敵のルーチンで，後のほうが初期設定です。

注　意

このゲームは，初期設定のため，はじめは１分間ほど待たされます。ご注意ください。

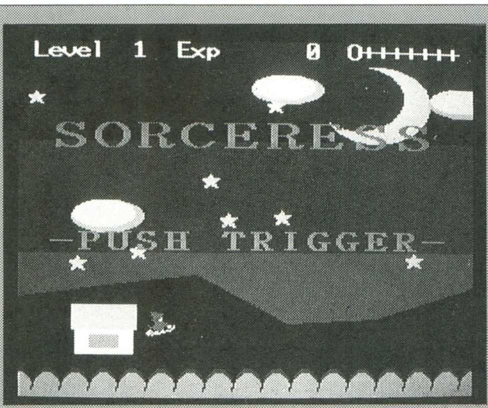
CHECKER FLAG

Dr.D：さてさて。今回は感情移入について話すとしよう。オッホン。

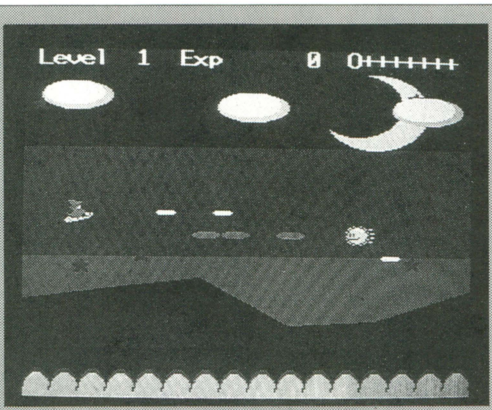
影：ただ敵を弾つだけだったらおもしろくないけど，キャラがかわいい魔女してるため，つい，ユーザーが心をうばわれてしまい，楽しい。だから，感情移入できるキャラを作ることが大事だぞってことでしょう。Dr,の言うことなんかワンパターンだからみんな読めちゃいますよ。

Dr.D：ガァァアァン!!影君にまで!!

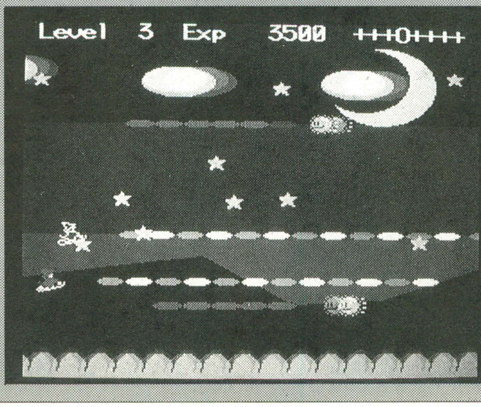
影：ありゃ，この三日月，さっき一休さんがぶらさがってたような気が……？



◀《写真1》タイトル画面。ジョイスティック専用です



◀《写真2》一人前の魔女になるために，修業の旅に。魔物をやっつけろ！



◀《写真3》経験値をためていくと攻撃力もアップしていくゾ。オプションもつくゾ



◀《写真4》ああ，あと少しだったのに……。ゲーム・オーバー

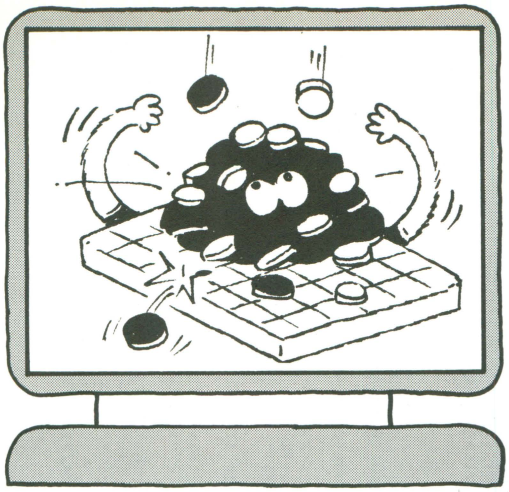
★香川君，極秘プロジェクト〔X68K画〕は成功したか～。（岡山県英田郡・野口伸吾15才）……【**影**：この私がいるかぎり，成功はさせん!!**つぐ美**：なんでじゃまするの？**編**：影さん定期を落として，頭にきてるんですよ。**影**：くーっ，８月近くまであったのに……。】

★つぐ美さん，こんにちは。ところで，つぐ美さんの名は新田つぐ美というんですか？（栃木県宇都宮市・**ねこまち15才**）……【つぐ美：新田？どこからそんなデマが…。**影**：じつは影つぐ美っていうんです。**編**：じゃあ，影さんは影影とでもいうんですか？】

SORCERESSのプログラム・リスト

```
  10 int po,op,ex,en,lo,dx,dy,x,y,h1,h2,h3,b1,b2,x1,y1,x2,y2,i,j,k,l
  20 dim char p1(256)
  30 dim str dat1(4,1)[256],mu(7)[255],s
  40 dim tx(1),ty(1),tp(1),dat2(4,3)
  50 init()
  60 repeat:/*- Opening -----------------------------------
  70 lo=0:ex=0:op=0:po=2:x=80:y=208:en=0:h2=511:tp(0)=0:tp(1)=0:h1=0:h2=0:h3=0:
l=0
  80 locate 1,0:print "Level  1  Exp      0  O+++++++ "
  90 apage(0):home(0,0,0):home(2,0,0)
 100 fill(32,195,64,227,15):fill(30,195,66,211,13):fill(40,215,56,223,3)
 110 pri(16,64,2,"ＳＯＲＣＥＲＥＳＳ"):pri(16,144,1,"－ＰＵＳＨ　ＴＲＩＧＧＥＲ
－")
 120 sp_move(0,x-8,y-8,1):m_stop():m_play(4):wa():m_tempo(100)
 130 repeat:palet(2,rand()):until strig(1)<>0:wipe()
 140 fill(32,195,64,227,15):fill(30,195,66,211,13):fill(40,215,56,223,3)
 150 m_stop():m_play(7,8):wa():m_tempo(120)
 160 repeat:/*- Main --------------------------------------
 170 lo=lo+1:if lo mod 70=0 then locate 22+lo/70,0:print "+O";:if lo/70=7 then
en=2
 180 i=stick(1):palet(10,rgb(l+13,l+13,0)):l=(l+2) mod 19
 190 if i<>0 then {
 200 dx=(i mod 3=1)-(i mod 3=0):dy=((i+2) ¥ 3=3)-((i+2) ¥ 3=1)
 210 x2=x1-4:y2=y1:x1=x:y1=y
 220 x=x+dx*16:x=x+(x>150)*16-(x<16)*16
 230 y=y+dy*16:y=y+(y>220)*16-(y<32)*16
 240 sp_move(0,x-8,y-8,1):sp_move(1,x2-8,y2-8,-2*(op>1)) }
 250 b1=strig(1):b2=b2+sgn(b1)-(b1=0)
 260 if b1<>0 and b2>1 then {  m_play(5):apage(1):b2=0
 270 dx=(544-h2+x) mod 512:dy=y
 280 circle(dx,dy,po+3,15,,,90):paint(dx,dy,15)
 290 if op>1 then {
 300 dx=(544-h2+x2) mod 512:dy=y2
 310 circle(dx,dy,po+3,15,,,90):paint(dx,dy,15) }
 320 }
 330 apage(0):dx=(h1+x) mod 511
 340 if point(dx,y)<>0 then m_stop():m_play(5):wa():m_tempo(50):paint(dx,y,0):e
n=1
 350 home(0,h1,0):h1=(h1+16) mod 512
 360 apage(0):dx=(h1+496) mod 512:fill(dx,0,dx+16,256,0)
 370 home(1,511-h2,0):h2=(h2+16) mod 512
 380 apage(1):dx=(496-h2) mod 512:fill(dx,0,dx+16,256,0)
 390 home(2,h3,0):h3=(h3+12-(h3>499)*512) mod 512
 400 for i=0 to 1
 410 if tp(i)<>0 then {
 420 sp_move(i+3,tx(i)-8,ty(i)-8,tp(i)+2)
 430 tx(i)=tx(i)+8*(tp(i)>2)*(rand() mod 3=0)-8
 440 ty(i)=ty(i)-sgn(y-ty(i))*8*(tp(i)>1)
 450 tp(i)=-tp(i)*(tx(i)>8):apage(1):dx=(511-h2+tx(i)) mod 511
 460 if point(dx,ty(i))<>0 then  {  sp_off(i+3)
 470 m_play(6):if op<>1 and op<3 then paint(dx,ty(i),0)
 480 po=po+1:ex=ex+tp(i):tp(i)=0
 490 if po>10 then op=op+1:po=2-8*(op>3):locate 8,0:print using "#";op+1+(op-4)
*(op>3)
 500 locate 15,0:print using "####0";ex  }
 510 if rand() mod (lo/70+5)>3 and tx(i)>x then {  apage(0)
 520 dx=(h1+tx(i)-32) mod 511:dy=ty(i)
 530 circle(dx,dy,6+tp(i)*2,1,,,90):paint(dx,dy,1) }
 540 } else {
 550 tp(i)=(rand() mod 4)*sgn(rand() mod 5)
 560 tx(i)=256:ty(i)=(rand() mod 12)*16+32 }
 570 next:until en<>0:/*- Ending --------------------------
 580 apage(1):wipe():apage(0):wipe()
 590 sp_off():sp_on(0):home(0,0,0):m_stop()
 600 if en=2 then { m_play(1,2,3):wa():m_tempo(180)
 610 pri(20,100,2,"ＨＡＰＰＹ　ＥＮＤ") }
 620 if en=1 then { m_play(7,8):wa():m_tempo(50)
 630 for i=y to 240:sp_set(0,x+8,i,&H8101):next
 640 pri(24,100,2,"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ") }
 650 for i=0 to 500:next:repeat:palet(2,rand()):until strig(1)=1:wipe()
 660 until 1=0:/*- Sub ------------------------------------
 670 func wa():for i=0 to 300:next:endfunc
 680 func pri(x,y,z,s;str)
 690 for i=0 to 2:symbol(x+i,y,s,1,1,z,2,0):next:endfunc
 700 func init():/*- Preparation ---------------------------
 710 screen 0,1,1,1:sp_init():m_init():sp_disp(1):sp_on()
 720 vpage(0):randomize(val(right$(time$,2)))
 730 window(0,0,511,511):color 7
 740 print"Sorceress made by Hayashi":print "Wait for a morment...."
 750 for i=5 to 7:palet(i,rgb(i,i,i*3-3)):next
 760 palet(1,1984):palet(10,65472):palet(11,38066):palet(14,48636)
 770 mu={
 780 "@48v11o4l8p3|:256>g<g>g<g>g<g>g<g>f<f>f<f>f<f>f<f>e-<e->e-<e->e-<e->e-<e-
>c<c>c<c>c<c>c<c:|",
 790 "v8@54l8o4|:256f16e16d16c16g4.ab4<c4>f4.a4.b-4.<c>b-4b-4.gecg2:|",
 800 "@19v9l8o3p1|:256e4re&e2g4rg&g2a4ra&a2b4rb&b2:|",
 810 "@1o5v11l8p2|:256gd>gd<d>b<dgfc>afa<cfa gb-e-ge->b-ge-<c>g<cec>gec:|",
 820 "o6v10@66b","o6v15@67b",
 830 "@1o5v12l16p3q8y51,20|:256d-8.d8.dr8dr8dd4d&r.d.r.d.e-8.f8.e-r8e-r8e-e-4e-
&r.e-.r.e-.r:|",
 840 "@3o4v12l16p3q8y52,20|:256a8.b-8.b-r8b-r8b-b-4b-&r.b-.r.b-.b-8.b-8.b-r8b-r
8b-b-4b-&r.b-.r.b-.r:|" }
 850 dat1={ "0000000000003C007800F800C0000000000000D000D0002205C56E0AF005000",
"3C001FC01F800C000880118003C007F007F04FFD3FCD0FC273DCFEE0FF007000",
 860 "3C0013C0108009C00A8014800BC004300410483D304D0C4273DC8EE08F007000","3C0013
C0108009C00A8014800BC004300410483D304D0C4273DC8EE08F007000",
 870 "00000000000038601C000402803280028000003000000000000600000000000","000008
8027205FD63FE0BFE857F357F8D7F07EF381E83FE05FD6272008800000",
 880 "1C00200C100E211A21113F203F803F803F801E80148001000E000000000000100","1C003F
0C180E291E219F3FB93FC02BC02BE01EE014E001E00FE007D0008C0148",
 890 "3E70193C003E00300020006000000000050005070002 0F0E00910FF1F0910F0E0","000000
004400ED00FE01AE01AEE17DF255FC7BFC05F8F5F80950FFBF0950F0E0" }
 900 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
 910 for i=1 to 8:m_trk(i,mu(i-1)):next
 920 dat2={
 930 0,5,10,15, 0,1,1,15, 0,5,13,15, 0,5,14,15, 0,5,12,15 }
 940 apage(3):for i=0 to 2:fill(0,80*i,256,80*i+80,5+i):next
 950 dx=190:for i=0 to 5:dy=rand() mod 40+170
 960 line(i*50,dx,i*50+50,dy,5):dx=dy:next
 970 paint(1,220,5):circle(200,50,30,13)
 980 paint(200,50,13):circle(190,45,25,5):paint(190,45,5)
 990 for i=0 to 10:dx=rand() mod 256:dy=rand() mod 150+16
1000 symbol(dx,dy,"★",1,1,0,10,0):next /* '★'= ｺｰﾄﾞNO. 217A
1010 apage(2):fill(0,224,511,256,4):line(0,223,511,223,4,&HF0F)
1020 for i=0 to 5:dx=i*100+50:dy=rand() mod 150+30
1030 circle(dx,dy,20,11,,,150):paint(dx,dy,11)
1040 circle(dx-2,dy-2,17,14,,,150):paint(dx,dy,14):next
1050 for i=0 to 32
1060 circle(i*16,253,16,8,,,450):paint(i*16,256,8)
1070 circle(i*16,256,16,9,,,450):paint(i*16,256,9):next
1080 for l=0 to 4:for k=0 to 1:for j=0 to 63
1090 for i=0 to 3:s=bin$(val("&h"+mid$(dat1(l,k),j+1,1)))
1100 s=right$("000"+s,4):p1(j*4+i)=p1(j*4+i)+val(mid$(s,i+1,1))*(k+1)
1110 next:next:next
1120 for i=0 to 256:p1(i)=dat2(l,p1(i)):next
1130 sp_def(l+1,p1):for i=0 to 256:p1(i)=0:next:next
1140 cls:vpage(15):endfunc
```



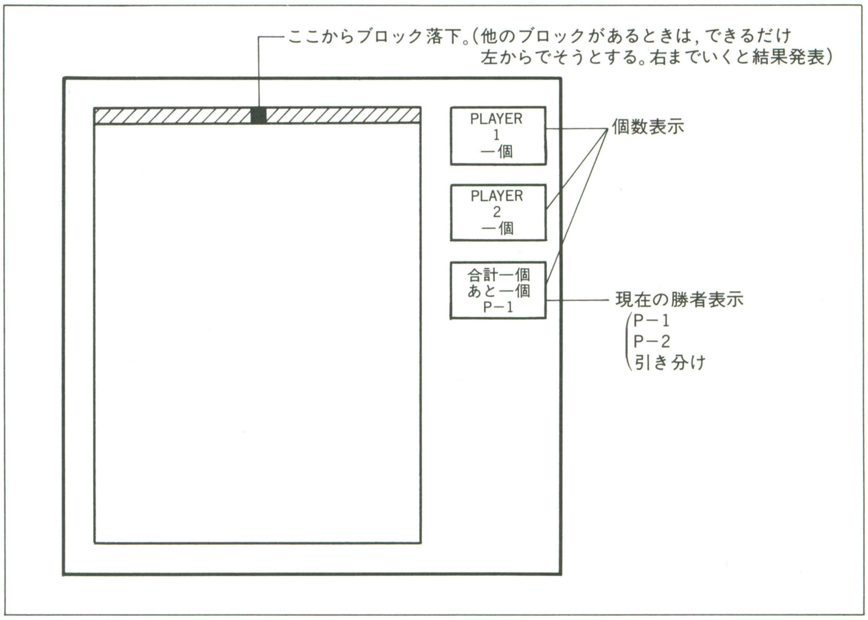


X68000用

テトリス＋オセロ!?対戦パズルゲームだ

DROP BLOCK
（ドロップ ブロック）

永井　崇博



《第１図》画面構成

内容

テトリスとオセロを，たして２で割ったような楽しいゲームです。

遊びかた

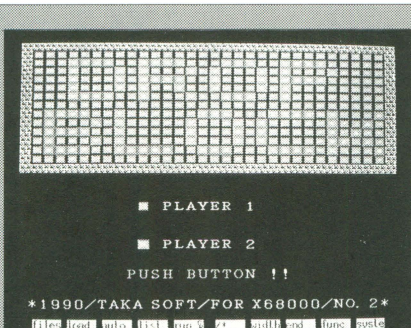
まず，スピードと落ちてくるブロックの数を決めます。

タイトルがでたら，ボタンを押します。ゲームがはじまると，青と黄色のブロックが交互に落ちてきます。プレイヤー１は青，２は黄色です。

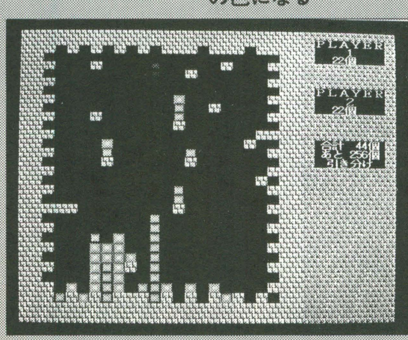
ブロックは着地と同時に，オセロと同じ処理をします。こうやって，２人のブロックの合計がはじめに決めた数になると，結果発表です。Yを押すと再スタート，その他のキーだと，タイトルに戻ります。

操作方法

ジョイスティックが２本必要（１人はキーボード用に改造できます)。左右で，ブロック移動。ゲーム・スタート時にキーボードで数値入力します。



▲《写真１》タイトル画面。白黒だと，ちょっとわかりづらいけどネ



▼《写真２》上から交互に落ちてくるブロックを積みあげていくと，オセロのルールではさまれたブロックが自分の色になる

プログラムについて

音楽を自分の好きな曲にでもしてくだ

CHECKER FLAG

Dr.D：影君達何をやっておるのかな？
編：オセロですよ。Dr.もいっしょにどうです?
Dr.D：ほう。どちらが強いのかな？
影：今，決めます。それ！四三!!どーだ編君まいったか!!
編&Dr.D：こりゃまいった!!
Dr.D：じつはテトリスとオセロをたしたよーなおもしろいゲームがあるんじゃが。
編：ほう。これはアイデア物ですね。対戦型ゲームでもこのようなのは大歓迎ですよ。
Dr.D：これなら他機種でも簡単に作れるじゃろうからぜひ移植ものう。

★新ベーマガ一番のりだ!! などと書くとたぶん影さんは真ん中あたりに載せるだろう。(岡山県児島郡・太夫と才蔵16才)……【影：おっとどっこい。もはや６月号になってしまいました。ぐはははは。つぐ美：ワザと掲載を見送ったという感じですね。】

さい。苦労したところは、ブロックの落下地点と、角の存在をなくすことです。

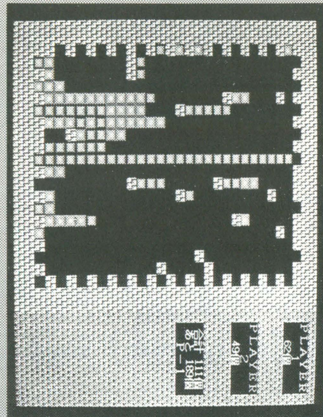
最後に

高校入試も無事終わり、時間がたくさんある時期です。アイデアも、よくでてくるので、これからも、プログラムの向上に、一層努力したいと思います。

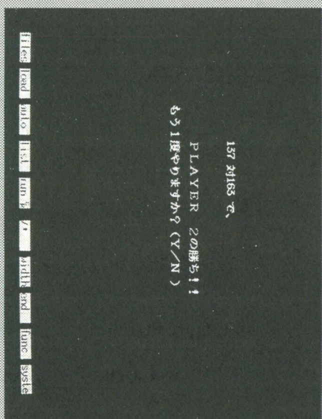
◉参考にしたもの

- みんなの歌(ウンパッパ)(BGM)
- オールアバウトナムコII(結果音)

★　★



▶《写真4》プレイヤー2の勝ち！コツはオセロと同じで、いかに端を多く取るかがポイント



◀《写真3》真中が上まで積みあがると、左端からでてくるようになる

★この間、国語の時間に1＋1＝1と教えられた。(京都府与謝郡・大江祐介)……【影：時代の変化かなあ。私の時代には「1＋1＝田」と教えられたものだが。Dr.の時代はどうでした？Dr.D：そんなもん、いつの時代でも「2」にきまってるじゃろうが。】

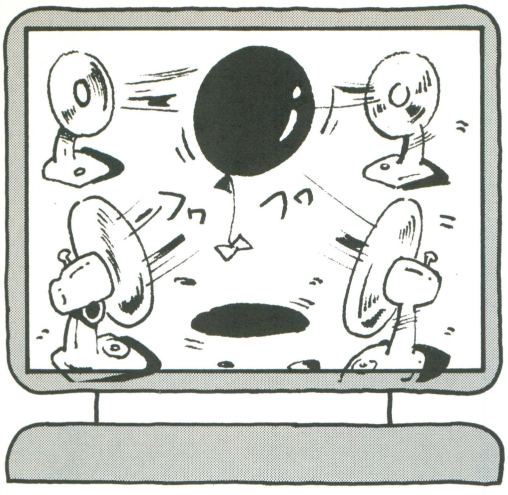
DROP BLOCKのプログラム・リスト

```
  10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*/*
  20 /*初期設定
         /*
  30 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*/*
  40 screen 1,3,1,1:sp_init():sp_disp(1):sp_on():bg_set(0,0,1)
  50 int A,B,C,D,E,X,Y,XK,YK,P=1,PA,I,J,K,S,K1,K2,G,T1,T2,Z,V,N:str M,T(14)[255
]
  60 int DATAX(7)={1,1,0,-1,-1,-1,0,1},DATAY(7)={0,1,1,1,0,-1,-1,-1}
  70 dim char SP1(255):SPRITE_SET()
  80 SPPALET_SET():MUSIC_SET():color 7:locate 0,0:input"速さは　いくつにしますか
？（小さい方が速い＊普通　１２０＊）",N:locate 0,1:input"いくつ勝負にしますか？",
V:TITLE()
  90 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*/*
 100 /*画面　ＭＡＫＥ
         /*
 110 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*/*
 120 cls:bg_fill(0,&B0):for I=0 to 31
 130 bg_put(0,0,I,&B1000000011):bg_put(0,1,I,&B1000000011)
 140 bg_put(0,22,I,&B1000000011):bg_put(0,23,I,&B1000000011):next
 150 for I=0 to 19:bg_put(0,2+I,30,&B1000000011):bg_put(0,2+I,31,&B1000000011):
next
 160 for I=0 to 7:for J=0 to 31:bg_put(0,24+I,J,&B1100000011):next:next
 170 for I=0 to 2:for J=0 to 5:for K=0 to 2:bg_put(0,J+25,K+1+I*6,&B0):next:nex
t:next
 180 for I=0 to 19:bg_put(0,I+2,0,&B1000000011):bg_put(0,I+2,1,&B1000000011):ne
xt
 190 for I=0 to 20:bg_put(0,rnd()*20+2,rnd()*28+2,&B1000000011):next
 200 locate 50,1:color 5:print"ＰＬＡＹＥＲ":locate 55,2:print"１"
 210 locate 50,7:color 6:print"ＰＬＡＹＥＲ":locate 55,8:print"２"
 220 for I=0 to 9:bg_put(0,2+I*2,2,&B1000000011)
 230 bg_put(0,2+I*2,29,&B1000000011):next
 240 for I=0 to 14:bg_put(0,2,2+I*2,&B1000000011)
 250 bg_put(0,21,2+I*2,&B1000000011):next
 260 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*/*
 270 /*ＭＡＩＮ
         /*
 280 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*/*
 290 m_play(3)
 300 P=(P=1)+1:PA=(PA=1)+1
 310 if P=0 then{T1=T1+1}else{}
 320 if P=1 then{T2=T2+1}else{}
 330 if bg_get(0,11,3)<>&B0 then{W=0:while bg_get(0,W,3)<>&B0:W=W+1:if W=22 the
n{ENDING()}else{}:endwhile:X=W:Y=3} else{X=11:Y=3}
 340 S=stick(P+1):for I=0 to N:next
 350 bg_put(0,X,Y,&B0):XK=X:YK=Y:XK=XK+(S=4)-(S=6)
 360 if bg_get(0,XK,Y)=&B0 then{X=XK}else{}
 370 YK=Y:YK=YK+1:if bg_get(0,X,YK)=&B0 then{Y=YK}else{SYORI2():SYORI1():goto 3
00}/*ＭＡＩＮの始めへ
 380 if P=0 then{bg_put(0,X,Y,&B100000001)}else{bg_put(0,X,Y,&B100000010)}
 390 goto 340/*STICKへ
 400 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*/*
 410 /*処理１（オセロ判定）
         /*
 420 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*/*
 430 func SYORI1()
 440 m_play(2):for I=0 to 7:K=0:B=0:J=0
 450  while J<>1:K=K+1
 460 if bg_get(0,X+DATAX(I)*K,Y+DATAY(I)*K)=&B100000001 then{A=0}else{}
 470 if bg_get(0,X+DATAX(I)*K,Y+DATAY(I)*K)=&B100000010 then{A=1}else{}
 480 if bg_get(0,X+DATAX(I)*K,Y+DATAY(I)*K)=&B0 then{A=3}else{}
 490 if bg_get(0,X+DATAX(I)*K,Y+DATAY(I)*K)=&B1000000011 then{A=3}else{}
 500 if PA=A then{J=0}else{}
 510 if A=3 then{J=1}else{}
 520 if P=A then{J=1:B=1}else{}
 530 endwhile
 540 if B=1 and P=0 then{for C=0 to K:bg_put(0,X+DATAX(I)*C,Y+DATAY(I)*C,&B1000
00001):next}else{}
 550 if B=1 and P=1 then{for C=0 to K:bg_put(0,X+DATAX(I)*C,Y+DATAY(I)*C,&B1000
00010):next}else{}
 560 if P=0 and B=1 then{T1=T1+(K-1):T2=T2-(K-1)}else{}
 570 if P=1 and B=1 then{T1=T1-(K-1):T2=T2+(K-1)}else{}
 580 if K>1 and B=1 then{m_play((Z mod 5)+4):Z=Z+1}else{}
 590 next
 600 locate 52,3:color 7:print using "###個";T1
 610 locate 52,9:print using "###個";T2
 620 locate 51,13:print using "合計 ###個";T1+T2
 630 locate 51,14:print using "あと ###個";V-(T1+T2):if V-(T1+T2)=0 then{ENDING
()}else{}
 640 if T1=T2 then{locate 52,15:color 7:print"引き分け"}else{}
 650 if T1>T2 then{locate 52,15:color 5:print" Ｐ－１ "}else{}
 660 if T1<T2 then{locate 52,15:color 6:print" Ｐ－２ "}else{}
 670 endfunc
 680 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
```

```
/*/*/*/*/*/*
  690 /*処理２
          /*
  700 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*
  710 func SYORI2()
  720 if P=0 then{bg_put(0,X,Y,&B100000001)}else{bg_put(0,X,Y,&B100000010)}
  730 endfunc
  740 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*
  750 /*色設定
          /*
  760 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*
  770 func SPPALET_SET()
  780 int DATA(47)={0,60990,54462,49982,45502,38974,32818,24614,16410,65456,6544
4,65368,65292,65216,52608,38436,0,65534,61306,57078,52850,48622,44394,40166,3593
8,31710,27482,23254,27672,28182,34328,42532,0,65136,59364,55256,53196,49088,4051
2,29888,
  790 35938,31768,42508,44568,46628}
  800 for I=0 to 2:for J=0 to 15
  810   sp_color(J,DATA(J+I*16),I+1):next:next
  820 endfunc
  830 func SPRITE_SET()
  840      dim str SP(47)
  850 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*/*
  860 /*ＳＰＲＩＴＥ　設定
            /*
  870 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*/*
  880 SP={"8888888888888888","8766666666666678","8766666666666678","876555555555
5678",
  890      "8765444444445678","8765433333345678","8765432222345678","876543211234
5678",
  900      "8765432222345678","8765433333345678","8765433333345678","876544444444
5678",
  910      "8765555555555678","8766666666666678","8777777777777778","888888888888
8888",
  920      "FFFFFFFFFFFFFFFF","FEEEEEEEEEEEEEEF","FEDDDDDDDDDDDDEF","FEDCCCCCCCCC
CDEF",
  930      "FEDCBBBBBBBBCDEF","FEDCBAAAAAABCDEF","FEDCBA9999ABCDEF","FEDCBA9999AB
CDEF",
  940      "FEDCBA9999ABCDEF","FEDCBA9999ABCDEF","FEDCBAAAAAABCDEF","FEDCBBBBBBBB
CDEF",
  950      "FEDCCCCCCCCCCDEF","FEDDDDDDDDDDDDEF","FEEEEEEEEEEEEEEF","FFFFFFFFFFFF
FFFF",
  960      "11B1111111B11111","21B2222221B22222","31B3333331B33333","31B4444431B4
4444",
  970      "31B5555431B55554","31B6665431B66654","31B7765431B77654","BBBBBBBBBBBB
BBBB",
  980      "111111B1111111B1","222221B2222221B2","333331B3333331B3","444431B44444
31B4",
  990      "555431B5555431B4","665431B6665431B6","765431B7765431B7","BBBBBBBBBBBB
BBBB"}
 1000 for I=0 to 2:for J=0 to 15:for K=0 to 15
 1010    SP1(J*16+K)=val("&H"+mid$(SP(I*16+J),K+1,1)):next:next
 1020  sp_def(I+1,SP1):next
 1030 sp_def(4,SP1)
 1040 endfunc
 1050 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*
 1060 /*ＭＵＳＩＣ　設定
          /*
 1070 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*
 1080 func MUSIC_SET()
 1090 m_init():for I=1 to 8:m_alloc(I,15535):m_assign(I,I):next
 1100 m_trk(1,"T200@34O5D4D8D8D2.C8D8E8D8C8O4B8A8B8G8O5D8D16D16D2.C8D8E8G8G-8G8B
1")/*勝利音
 1110 for J=4 to 8:for I=0 to 5:m_trk(J,"C64&D64&E64&F64&G64&A64&B64&A64&G64&F64
&E64&D64&C64&"):next:next/*ブロック交換音
 1120 m_trk(2,"T200O2@47C64E64G64C64")/*ブロック着地音
 1130 for I=0 to 500:m_trk(3,"T200O4V15@29F2A2A2C2A2A2"):next/*ゲーム中の音楽
 1140 endfunc
 1150 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*
 1160 /*ＴＩＴＬＥ画面
          /*
 1170 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*
 1180 func TITLE():bg_fill(0,&B0):cls:T1=0:T2=0:contrast(0):for I=0 to 2000:next
 1190 T={"22222222222222222222222222222222","20000000000000000000000000000002",
 1200     "20001110011110001110011110000002","20001000101000101000101000100002",
 1210     "20001000101111001000101111000002","20001000101001001000101000000002",
 1220     "20001111001000100111001000000002","20000000000000000000000000000002",
 1230     "20111100100000011100011110100012","20100010100000100010100000100102",
 1240     "20111100100000100010100000101002","20100010100000100010100000110102",
 1250     "20111100111110011100011110100012","20000000000000000000000000000002",
 1260     "22222222222222222222222222222222"}
 1270 for I=0 to 14: for J=0 to 31:K=val(mid$(T(I),J+1,1))
 1280 switch K
 1290 case 0:bg_put(0,J,I+1,&B100000001):break
 1300 case 1:bg_put(0,J,I+1,&B100000010):break
 1310 case 2:bg_put(0,J,I+1,&B1100000011):break
 1320 endswitch:next:next
 1330 bg_scroll(0,0,250)
 1340 bg_put(0,10,19,&B100000001):contrast(15)
 1350 bg_put(0,10,23,&B100000010)
 1360 for I=0 to 250:bg_scroll(0,0,250-I):next
 1370 locate 24,19:color 7:print"ＰＬＡＹＥＲ　１"
 1380 locate 24,23:print"ＰＬＡＹＥＲ　２"
 1390 locate 18,26:color 6:print"ＰＵＳＨ　ＢＵＴＴＯＮ　！！"
 1400 locate 1,29:color 5:print"＊１９９０／ＴＡＫＡ ＳＯＦＴ／ＦＯＲ Ｘ６８０
０／ＮＯ．２＊"
 1410 while strig(1)+strig(2)=0:endwhile:endfunc
 1420 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*
 1430 /*ＥＮＤＩＮＧ
          /*
 1440 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*
 1450 func ENDING()
 1460 cls:bg_fill(0,&B0):m_stop():m_play(1)
 1470 locate 20,10:print using "### 対";T1;:print using"### で、";T2
 1480 locate 19,14:if T1=T2 then{print"引き分け！！"}else{}
 1490 locate 20,14:if T1>T2 then{color 5:print"ＰＬＡＹＥＲ　１";:color 7:print"
の勝ち！！"}else{}
 1500 locate 20,14:if T1<T2 then{color 6:print"ＰＬＡＹＥＲ　２";:color 7:print"
の勝ち！！"}else{}
 1510 locate 14,16:print"もう１度やりますか？（Ｙ／Ｎ）"
 1520 M="":while M="":M=inkey$:endwhile
 1530 if M="Y" or M="y" then{T1=0:T2=0:goto 120}else{TITLE():goto 120}/*ＭＡＫＥ
の始めへ
 1540 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*
 1550 /*千葉の木更津に、昔いた、清澤直樹君、もしこれを見ていたら、岡田君にでも、
住所を聞い/*
 1560 /*て、連絡下さい。ところで、僕と岡田君は、同じ高校に行くことに決まりました
。ＢＹ永井/*
 1570 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*/*
```



★光栄のシミュレーション・ゲームはおもしろいです。（青森県八戸市・戸来巨行14才）……【影：それは光栄ですねェ。一同：ちゅー！ 影：いやちょっと光栄さんにかわってお礼を…。編：よけいなおせわじゃないんですか？影：ちょっと風邪ぎみで…。】



J-3100SS(要BASIC 98/Fastインタプリタ)用

やった！Dyna Bookの第2作目登場

移植版 風(かぜ)の迷宮(めいきゅう)

平井 真二

はじめに

J-3100用BASIC98/Fastインタプリタではサポートされていない“画面全体を使った40＊25文字モード，音楽関係の命令”を実現する補助ルーチンを作りました。そこで，それを使ってMZ-2500シリーズ用「風の迷宮」を移植しました。

ゲームの内容

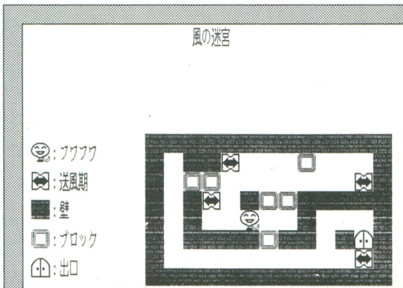
フワフワを操って，風に吹き飛ばされたり，ブロックを押したり壊したりしながら，出口まで行けばOK！というパズルゲームです。

ルール

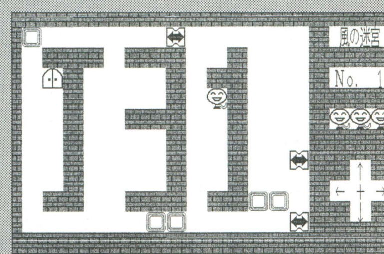
①フワフワは，カーソル・キーで上下左右に動きます。

②ブロックは1個ならフワフワが押して移動させることができます。送風機も上下方向に限り1個なら動かせます。

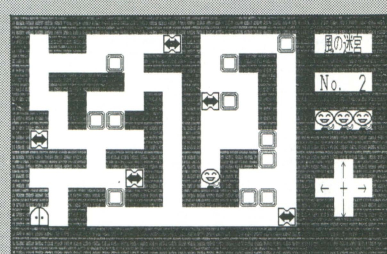
③送風機は左右両方に風を吹きだしていて，障害物がない限りどこまでも均等に風が届いています。そんな風の通路にフワフワが入ると吹き飛ばされ，何かにぶつかるまで止まりません。もし，ぶつかった物がブロックなら1個壊します。その結果，障害物がなくなれば引き続き風に流されます。つまり，ブロックだけで風に流されるフワフワを止めるためには，2個以上くっつけて配置する必要があるということです。



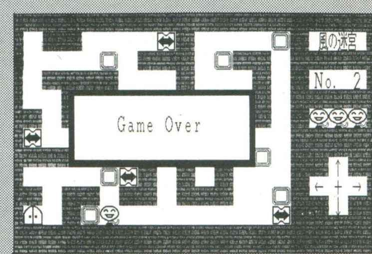
▲《写真1》タイトル画面。基本的なルールを教えてくれます



▲《写真2》まずは1面から。風に流されることによってブロックを消して出口まで



▲《写真3》2面は画面左側への行きかたがポイントだゾ



▲《写真4》ゲーム・オーバー。もう一度チャレンジだ！

《リスト1》マシン語ルーチン作成プログラム・リスト

```
10 '
20 'J-3100 DynaBook
30 'BASIC98/Fast 用 PCG, MUSIC, SOUNDルーチン
40 'マシン語部作成プログラム
50 '
60 ' PCG&SO. BIN を作成します。
70 '
80 DEFINT A-Z
90 CLEAR 1024
100 DEF SEG=SEGPTR(2)
110 FOR I=0 TO &H1FFF:POKE I,0:NEXT
120 ADD=&H2000:L=210
130  CH=0:FOR I=0 TO 15:READ A$
140   R=VAL("&h"+A$):POKE ADD+I,R:CH=CH+R
150  NEXT
160  READ A$:IF CH<>VAL("&h"+A$) THEN PRINT "chksum error in";L:END
170  ADD=ADD+16:L=L+10
180  IF ADD<&H2348 THEN 130
190 BSAVE"pcg&so.bin",0,9033
200 END
210 DATA EB,12,90,EB,25,90,EB,45,90,E9,BC,01,E9,29,03,00,07A8
220 DATA 00,00,00,00,50,53,51,B9,00,02,33,C0,BB,00,00,2E,038B
230 DATA 89,07,43,43,E2,F9,59,5B,58,CF,50,53,51,52,B0,00,06C2
240 DATA B4,83,CD,10,8B,F0,2E,8A,1E,11,20,2E,8A,3E,12,20,05BE
250 DATA 2E,8A,16,13,20,E8,91,00,5A,59,5B,58,CF,50,53,51,05A3
260 DATA 52,1E,C5,1F,32,ED,8A,0F,83,F9,00,74,48,80,7F,01,0644
270 DATA 00,74,04,8C,D2,8E,DA,8B,7F,02,B0,00,B4,83,CD,10,070E
280 DATA 8B,F0,2E,8A,1E,0F,20,2E,8A,3E,10,20,8A,15,47,80,050C
290 DATA FA,20,72,27,E8,52,00,FE,C3,80,FB,28,72,04,FE,C7,088C
300 DATA B3,00,80,FF,19,72,02,B7,00,2E,88,1E,0F,20,2E,88,052F
310 DATA 3E,10,20,E2,CD,1F,5A,59,5B,58,CF,80,FA,0D,74,23,068F
320 DATA 80,FA,1C,74,D2,80,FA,1F,75,04,FE,C7,EB,D4,80,FA,09EC
330 DATA 1D,75,07,80,EB,01,73,D1,B3,27,80,EF,01,73,CA,B7,0787
340 DATA 18,EB,C6,B3,00,FE,C7,EB,B9,53,51,57,1E,80,FB,28,08A1
350 DATA 73,4C,80,FF,19,73,47,80,FA,20,72,42,53,B0,28,F6,0780
360 DATA E7,B7,00,03,D8,81,C3,00,00,2E,88,17,5B,80,EA,20,066F
370 DATA B6,00,8B,FA,B1,05,D3,E7,81,C7,00,04,02,DB,02,FF,07D5
380 DATA 02,FF,B0,50,F6,E7,8B,D0,B7,00,03,D3,8B,C6,03,C2,08DC
390 DATA 33,D2,BB,00,20,F7,F3,8B,DA,87,FB,E8,05,00,1F,5F,081C
400 DATA 59,5B,C3,FA,B8,00,B8,8E,D8,2E,8B,07,43,43,89,05,071B
410 DATA 2E,8B,07,43,43,89,85,00,20,2E,8B,07,43,43,89,85,04C8
420 DATA 00,40,2E,8B,07,43,43,89,85,00,60,2E,8B,07,43,43,043A
430 DATA 89,45,50,2E,8B,07,43,43,89,85,50,20,2E,8B,07,43,04E5
440 DATA 43,89,85,50,40,2E,8B,07,43,43,89,85,50,60,2E,8B,059E
450 DATA 07,43,43,89,85,A0,00,2E,8B,07,43,43,89,85,A0,20,054F
460 DATA 2E,8B,07,43,43,89,85,A0,40,2E,8B,07,43,43,89,85,0588
470 DATA A0,60,2E,8B,07,43,43,89,85,F0,00,2E,8B,07,43,43,058A
480 DATA 89,85,F0,20,2E,8B,07,43,43,89,85,F0,40,2E,8B,07,0662
490 DATA 43,43,89,85,F0,60,FB,C3,50,53,51,52,1E,C5,1F,32,071C
500 DATA ED,8A,0F,83,F9,00,75,03,E9,B6,00,80,7F,01,00,74,068D
510 DATA 04,8C,D2,8E,DA,8B,5F,02,83,F9,00,75,03,E9,A1,00,0734
520 DATA 8A,07,43,49,3C,2B,74,67,3C,2D,74,6B,3C,23,74,70,04EA
530 DATA 3C,54,74,75,3C,4F,74,7D,3C,61,72,02,2C,20,3C,41,04CF
540 DATA 72,44,3C,47,77,40,2C,41,8D,3E,08,23,2E,80,3E,06,0445
550 DATA 23,00,74,04,8D,3E,16,23,B4,00,02,C0,03,F8,2E,8B,04C9
560 DATA 05,E8,AC,00,E6,42,8A,C4,E6,42,B0,4F,E6,61,E8,6A,08CF
570 DATA 00,2E,C6,06,03,23,00,90,80,3F,26,75,03,E9,AE,00,04A4
580 DATA B0,4C,E6,61,EB,92,3C,52,75,37,E8,4E,00,EB,89,B0,0854
590 DATA 01,2E,A2,03,23,EB,81,B0,FF,2E,A2,03,23,E9,78,FF,0768
600 DATA B0,01,2E,A2,06,23,E9,6F,FF,E8,1B,00,72,13,2E,A2,0659
610 DATA 05,23,E9,63,FF,E8,0F,00,72,07,2E,A2,04,23,E9,57,061A
620 DATA FF,1F,5A,59,5B,58,CF,80,3F,30,72,0D,80,3F,39,77,0630
630 DATA 08,8A,07,2C,30,43,49,F8,C3,F9,C3,E8,E9.FF.72.04.083E
```


★おーい。長野へ引っ越していった，しのだー。見ていたら返事をくれー。（愛知県名古屋市・粒崎 徹14才）……【影：やだよーん。編：影さんはしのだ君ですか。影：あるときは影，またあるときはしのだ，そして実体は！つぐ美：影さんでしょ。影：んだ。】

④左右両方から風がきているところ（送風機２台の間で障害物がないところ）では、風の力がつりあっていて左右どちらの方向にも流されません。
⑤フワフワは風上には進めませんが、ブロックを押しながらなら風上にでも進めます。

遊びかた

RUNするとデモ画面になります。デモでは簡単な例題を繰り返し解いて見せてくれるので、解きかたのヒントにしてください。何かキーを押してゲーム・スタートです（数字キーの場合は押した数字の面から始まります）。

もしはまったと思ったらGキーを押してギブアップしてください。一つの面で3回ギブアップすると、ゲーム・オーバーとなります。その面が解けなくても、Nキーでつぎの面へ進むことができます。全部で10面あります。

入力方法

プログラムは五つにわかれています。**リスト1**がマシン語ルーチン作成プログラム、**リスト2**がフォント・データ作成プログラム、**リスト3**が拡張ルーチンBASIC部、**リスト4**が風の迷宮のメイン・プログラムです。

まず、それぞれのリストを入力し、そ

```
640 DATA 2E,A2,07,23,2E,A0,07,23,B4,00,8D,3E,24,23,03,F8,04B3
650 DATA 2E,8A,05,8A,D0,2E,A0,05,23,B4,00,8D,3E,2E,23,03,04E0
660 DATA F8,2E,8A,05,F6,E2,BA,F0,00,4A,75,FD,48,75,F7,C3,096A
670 DATA 2E,8A,16,04,23,2E,02,16,03,23,80,FA,04,74,0E,72,03D3
680 DATA 06,FE,CA,D1,E8,EB,F3,FE,C2,03,C0,EB,ED,C3,43,49,0B0F
690 DATA E9,E5,FE,00,04,03,00,05,97,0A,6F,09,CF,11,DE,0F,05BE
700 DATA 23,0E,58,0D,E3,0B,FF,09,E7,08,D0,10,FA,0E,58,0D,05C8
710 DATA 98,0C,38,0B,01,02,03,04,06,08,0C,10,18,20,F0,96,02D9
720 DATA 78,64,50,42,39,32,2C,28,50,53,8B,07,E6,42,8A,C4,05D8
730 DATA E6,42,B0,4F,E6,61,5B,58,CF,00,00,00,00,00,00,00,04f0
```

《リスト２》フォント・データ作成プログラム・リスト

```
10 '
20 'BASIC/98Fast用 PCG, MUSIC, SOUNDルーチン
30 'FONT DATA 作成プログラム
40 '
50 'FONT を作成します。
60 '
70 DEFINT A-Z
80 SCREEN 2:CLEAR 1024:DIM B%(18),S$(1)
90 DEF SEG=SEGPTR(2)
100 S$(0)=""
110 FOR I=&H20 TO &H7E:S$(0)=S$(0)+AKCNV$(CHR$(I)):NEXT
120 S$(0)=S$(0)+"π"
130 S$(1)="─│┌┐┘└├┬┤┴┼─│┌┐┘└├┬┤┴┼├┬┤┴┼├┬┤┴┼ "
140 FOR I=&HA1 TO &HDF:S$(1)=S$(1)+AKCNV$(CHR$(I)):NEXT
150 C=&H400:F=0
160 FOR I=1 TO 192
170  LOCATE 0,0:PRINT KMID$(S$(F),I-F*96,1);
180  GET@ (0,0)-(15,15),B%(0)
190  FOR J=2 TO 17
200   A$=RIGHT$("0000"+HEX$(B%(J)),4)
210   RH=VAL("&h"+LEFT$(A$,2)):RL=VAL("&h"+RIGHT$(A$,2))
220   POKE C,RL
230   POKE C+1,RH
240   C=C+2
250  NEXT J:IF I=96 THEN F=1
260 NEXT I
270 BSAVE"font",&H400,6144
280 END
```

《リスト３》拡張ルーチンのプログラム・リスト

```
1 'BASIC/98 Fast 用
2 'PCG、MUSIC、SOUND ルーチン
3 SCREEN 1:DEFINT A-Z
4 CLEAR 1024
5 DEF SEG=SEGPTR(2):DEF USR0=&H200C
6 IF PEEK(&H2000)<>235 OR PEEK(&H2001)<>18 THEN BLOAD"pcg&so.bin",0:BLOAD"font",
&H400
7 DEF FNVPEEK(X%,Y%)
8  FNVPEEK=PEEK(Y%*40+X%)
9 END DEF
9999 END
10000 SUB *GLOCATE(X%,Y%)
10010  POKE &H200F,X%:POKE &H2010,Y%
10020 END SUB
10030 '
10040 SUB *GCLS(A%)
10050  A%=&H2000
10060  CALL A%
10070 END SUB
10080 '
10090 SUB *GPRINT(A$)
10100  A%=&H2006
10110  CALL A%(A$)
10120 END SUB
10130 '
10140 SUB *MUSIC(A$)
10150  A%=&H2009
10160  CALL A%(A$)
10170 END SUB
10180 '
10190 SUB *SOUND(A%)
10200  A%=USR0(A%)
10210 END SUB
10220 '
10230 SUB *VPOKE(X%,Y%,C%)
10240  POKE &H2011,X%:POKE &H2012,Y%:POKE &H2013,C%
10250  A%=&H2003:CALL A%
10260 END SUB
10270 '
10280 SUB *DEFCHR(C%,A$)
10290 DEFINT A-Z
10300  IF C>31 AND C<256 THEN
10310  ADD=&H400+(C-32)*32
10320  FOR I=0 TO 15
10330   H=VAL("&h"+MID$(A$,I*4+1,2)):L=VAL("&h"+MID$(A$,I*4+3,2))
10340   POKE ADD,L:POKE ADD+1,H
10350   ADD=ADD+2
10360  NEXT
10370  END IF
10380 END SUB
20000 '以下の行は入力する必要はありません。
20010 '
20020 '＊＊＊　拡張命令の文法の説明　＊＊＊
20030 '
20040 '以下の画面制御命令は４０＊２５文字モードとして機能します。
20050 '
20060 'ＣＡＬＬ　＊ＧＣＬＳ（０）
20070 '
20080 ' 仮想Ｖ－ＲＡＭをクリアします。
20070 '
20090 'ＣＡＬＬ　＊ＶＰＯＫＥ（Ｘ，Ｙ，Ｃ）
20100 '
20110 ' Ｘ，Ｙによって指定された座標にＣで示されるコードの文字を書きます。
20120 ' 値の範囲は、　Ｘ：０～３９　Ｙ：０～２４　Ｃ：３２～２５５　です。
20130 '
20140 'ＦＮＶＰＰＥＫ（Ｘ，Ｙ）
20150 '
20160 '  Ｘ，Ｙによって指定された座標の文字コードを返します。
20170 '
20180 'ＣＡＬＬ　＊ＧＬＯＣＡＴＥ（Ｘ，Ｙ）
20190 '
20200 '  Ｘ，Ｙで指定された座標にカーソルを移動します。
20210 '  ＣＡＬＬ　＊ＧＰＲＩＮＴ（Ａ＄）に対してのみ有効です。
20220 '
20230 'ＣＡＬＬ　＊ＧＰＲＩＮＴ（Ａ＄）
20240 '
20250 '  文字列を表示します。コントロール文字は、　&H0D 改行　&H1C～&H1F カソー
ル移動　だけ有効です。なお、画面最下端にきてもスクロールはせず、カーソルは最上端
に移動します。
20260 '
20270 'ＣＡＬＬ　＊ＤＥＦＣＨＲ（Ｃ，Ａ＄）
20280 '
20290 '  Ｃで示されるコードの文字にＡ＄で示されるパターンを記憶します。
20300 '  １文字は１６＊１６ドットで構成され、１６進数表現３２桁でパターンを示し
ます。
20310 '  定義できるコードは、　３２～２５５までです。
20320 '
20330 'ＣＡＬＬ　＊ＳＯＵＮＤ（Ａ）
20340 '
20350 '  Ａでしめされる音程の音を出力します。音を止めるには　ＢＥＥＰ　０　を実
行してください。
20360 '
20370 'ＣＡＬＬ　＊ＭＵＳＩＣ（Ａ＄）
20380 '
20390 '  音階を出します。
20400 '
20410 '１）音名の指定
20420 '   C,#C,D,#D,E,F,#F,G,#G,A,#A,B
20430 '２）音長の指定
20440 '  音名の後に０～９の数字をつけます。
20450 '  ０．．３２分音符　１．．１６分音符　２．．付点１６分音符
20460 '  ３．．８分音符　　４．．付点８分音符　５．．４分音符
20470 '  ６．．付点４分音符　７．．２分音符　８．．付点２分音符　９．．全音符
20480 '３）テンポの指定
20490 '  Ｔの後に０～９の数字をつけます。
20500 '  ０．．５０　（1分間に５０拍）１．．８０　　２．．１００　３．．１２０
20510 ' ４．．１５０　　５．．１８０　　６．．２１０　　７．．２４０
20520 '  ８．．２７０　　９．．３００
20530 '４）オクターブの指定
20540 '  Ｏの後に０～９の数字をつけます。
20550 '５）その他
20560 '  Ｒ．．休符　＋，－．．続く１音だけオクターブ上下します。
20570 '  ＆．．タイ
20580 '
20590 ' 以上の命令を呼び出すときの変数、数値は整数型でなければなりません。くわ
しくはマニュアルのＳＵＢ文のところを参照してください。
20600 '
```

《リスト４》風の迷宮のメイン・プログラム・リスト

```
10 '風の迷宮　Ｊ－３１００ＳＳ　Ｄｙｎａ　Ｂｏｏｋ版
20 '（株）コーヅシステムプロダクツ　ＢＡＳＩＣ／９８Ｆａｓｔ　用
30 '
40 DEFSTR S
50 DEF FNSTR(L%,A$)
60  RE$="":FOR I%=1 TO L%:RE$=RE$+A$:NEXT
70  FNSTR=RE$
80 END DEF
```

★BASICマガジンDELUXEシリーズは、今でも購入できますか？（新潟県村上市・**本間大輔15才**）……**【編**：できます。**つぐ美**：冊数が少なくなっているので早めにね。**影**：今のうちに買いあさっておいて高い値で売りつけよう。**つぐ美**：買いあさるお金は？**影**：まー。**】**

ーブしておいてください（**リスト3**はアスキー・セーブしてください）。

つぎに**リスト1**をロードしてRUNさせてください。チェック・サムがあっていれば"PCG&SO.BIN"というファイルが作成されます。ファイルが作成されたら，**リスト2**をロードしRUNさせると，"FONT"というファイルが作成されます。最後に**リスト4**をロードし，**リスト3**をMERGEして適当なファイル名でセーブしておいてください。

最後に作成したファイルをRUNすると自動的に"PCG&SO.BIN"，"FONT"を読み込んでゲームが始まります（注：それぞれのファイルは同じディレクトリに格納しておいてください）。

あとがき

リスト3と**リスト4**はわざわざわけておく必要はないと思われますが，今後もこの拡張ルーチンを使うつもりなのでわけてあります。拡張命令の使いかたは，**リスト3**のREM文を参照してください。

やっとJ-3100SSのハードがわかってきたので，いずれは複数キー判別ルーチン，割り込みBGMルーチン等を作りたいと思います。

★参考文献

●BASICマガジン 1990年1月号MZ-2500用"風の迷宮"

```
90 '
100 CONSOLE 0,25,0:GOSUB 1220
110 MEN=1:GOSUB 1080
120 'ゲーム・スタート
130 A=INSTR("1234567890",KK$):IF A THEN MEN=A
140 N=3:GSW=0:IF MEN>10 THEN MEN=1
150 GOSUB 690:BUF$=FNSTR(3,CH$(0)):CALL *GLOCATE(32,2):CALL *GPRINT(BUF$):CALL *
KPUT(528,16,T$)
160 N$="Ｎｏ．"+AKCNV$(RIGHT$(" "+STR$(MEN),2)):CALL *GLOCATE(32,6):BUF$=FNSTR(3
,CH$(0)):CALL *GPRINT(BUF$)
170 CALL *KPUT(520,49,N$):CALL *GLOCATE(32,10):BUF$=FNSTR(3,CH$(0)):CALL *GPRINT
(BUF$)
180 CALL *GLOCATE(32+(3-N)*2,10):BUF$=FNSTR(N,CH$(4)):CALL *GPRINT(BUF$)
190 CALL *GLOCATE(34,15):CALL *GPRINT((CH$(0))):CALL *KPUT(552,121,"↑")
200 BUF$=FNSTR(3,CH$(0)):CALL *GLOCATE(32,17):CALL *GPRINT(BUF$):CALL *KPUT(520,
137,"←　＋　→")
210 CALL *GLOCATE(34,19):CALL *GPRINT((CH$(0))):CALL *KPUT(552,153,"↓")
220 'メインループ
230 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 230
240 SELECT K$
250  CASE CHR$(28)
260   K$="6"
270  CASE CHR$(29)
280   K$="4"
290  CASE CHR$(30)
300   K$="8"
310  CASE CHR$(31)
320   K$="2"
330 END SELECT
340 IF K$="G" OR K$="g" THEN GOSUB 870:GOTO 380
350 IF K$="N" OR K$="n" THEN MEN=MEN+1:GOTO 140
360 GOSUB 400:IF GSW=0 THEN 230
370 GOSUB 970:MEN=MEN+1:GOTO 140
380 N=N-1:IF N=0 THEN GOSUB 920:GOTO 110 ELSE 150
390 'フワフワ移動
400 DX=((K$="4")-(K$="6"))*2:DY=((K$="8")-(K$="2"))*2
410 IF DX=0 AND DY=0 THEN RETURN
420 XX=XF+DX:YY=YF+DY:A=FNVPEEK(XX,YY):IF A=65 THEN RETURN
430 IF A=78 THEN CALL *GLOCATE(XF,YF):CALL *GPRINT((CH$(0))):GSW=1:RETURN
440 IF DX=0 THEN 480
450 IF A=70 THEN GOSUB 550:RETURN
460 IF A=66 THEN RETURN
470 DD=DX:XK=XX:YK=YY:GOSUB 590:IF FG<>0 THEN RETURN ELSE GOSUB 530:RETURN
480 IF A=66 OR A=70 THEN GOSUB 550 ELSE GOSUB 530
490 A=FNVPEEK(XF-2,YF):IF A=70 OR A=65 THEN RETURN
500 A=FNVPEEK(XF+2,YF):IF A=70 OR A=65 THEN RETURN
510 DM=0:FOR DD=-2 TO 2 STEP 4:XK=XF+DD:YK=YF:GOSUB 590:DM=DM+FG:NEXT
520 IF DM<>0 THEN GOSUB 620:RETURN ELSE RETURN
530 CALL *GLOCATE(XX,YY):CALL *GPRINT((CH$(4))):CALL *GLOCATE(XF,YF):CALL *GPRIN
T((CH$(0))):XF=XX:YF=YY:RETURN
540 'ブロック、送風器を押す
550 XN=XX+DX:YN=YY+DY:IF FNVPEEK(XN,YN)<>32 THEN RETURN
560 IF A=66 THEN I=2 ELSE I=3
570 CALL *GLOCATE(XN,YN):CALL *GPRINT((CH$(I))):GOSUB 530:RETURN
580 '風の通路か？
590 WHILE FNVPEEK(XK,YK)=32:XK=XK+DD:WEND
600 IF FNVPEEK(XK,YK)=66 THEN FG=-DD:RETURN ELSE FG=0:RETURN
610 '風に飛ばされる
620 XK=XF+DM:WHILE FNVPEEK(XK,YF)=32:CALL *MUSIC("T3O7C1D1"):CALL *GLOCATE(XK,YF
)
630 CALL *GPRINT((CH$(4))):CALL *GLOCATE(XF,YF):CALL *GPRINT((CH$(0))):XF=XK:XK=
XK+DM:WEND
640 IF FNVPEEK(XK,YF)<>70 THEN RETURN
650 CALL *MUSIC("T3O6F1D1"):CALL *GLOCATE(XK,YF):CALL *GPRINT((CH$(4))):CALL *GL
OCATE(XF,YF):CALL *GPRINT((CH$(0)))
660 XF=XK:IF FNVPEEK(XF+DM,YF)<>32 THEN RETURN
670 DD=DM:XK=XF+DM:YK=YF:GOSUB 590:IF FG=0 THEN 620 ELSE RETURN
680 '面を書く
690 CLS:BUF$=FNSTR(40,"A"):FOR Y=0 TO 24:CALL *GLOCATE(0,Y):CALL *GPRINT(BUF$):N
EXT
700 SELECT MEN
710  CASE 1:RESTORE 1450
720  CASE 2:RESTORE 1470
730  CASE 3:RESTORE 1490
740  CASE 4:RESTORE 1510
750  CASE 5:RESTORE 1530
760  CASE 6:RESTORE 1550
770  CASE 7:RESTORE 1570
780  CASE 8:RESTORE 1590
790  CASE 9:RESTORE 1610
800  CASE 10:RESTORE 1630
810 END SELECT
820 FOR Y=2 TO 21 STEP 2:READ C$:X=2:FOR I=1 TO 7:C=VAL("&h"+MID$(C$,I,1))
830 K=C¥4:GOSUB 850:K=C MOD 4:GOSUB 850:NEXT:NEXT
840 READ X,Y:K=4:XF=X:YF=Y:GOSUB 850:READ X,Y:K=5:GOSUB 850:RETURN
850 CALL *GLOCATE(X,Y):CALL *GPRINT((CH$(K))):X=X+2:RETURN
860 'ギブアップ
870 LINE(108,64)-(420,127),1,BF:LINE(118,69)-(410,121),0,BF
880 CALL *KPUT(192,85,"Ｇｉｖｅｕｐ！")
890 FOR I=0 TO 150 STEP 5:FOR J=0 TO 150 STEP 5:CALL *SOUND(500-J-I):NEXT:NEXT
```

```
900 BEEP 0:RETURN
910 'ゲームオーバー
920 CALL *GLOCATE(32,10):BUF$=FNSTR(3,CH$(0)):CALL *GPRINT(BUF$)
930 LINE(92,64)-(436,127),1,BF:LINE(102,69)-(426,121),0,BF
940 CALL *KPUT(172,85,"Ｇａｍｅ　Ｏｖｅｒ")
950 CALL *MUSIC("T5O4E3-GCEF-GCFE-GD-GC-G-CR5"):RETURN
960 'クリア
970 LINE(108,64)-(420,127),1,BF:LINE(118,69)-(410,121),0,BF
980 CALL *KPUT(194,85,"Ｃｌｅａｒ！")
990 RESTORE 1010:FOR I=1 TO 6:READ M1$
1000 CALL *MUSIC(M1$):NEXT:RETURN
1010 DATA "T2O4E5&E3E0E0E1E5&E3C0D0#D1"
1020 DATA "E3E0E0R1E1E1#F3"
1030 DATA "G3G0G0R1G1#D1G3"
1040 DATA "A3A0A0A1A3A0A0A1"
1050 DATA "#G3#G0#G#G1#G3G0A0#A0"
1060 DATA "B9"
1070 'デモ
1080 CLS:T$="風の迷宮"
1090 CALL *KPUT(288,15,T$)
1100 RESTORE 1180:FOR Y=9 TO 23 STEP 3:READ A,A$:CALL *GLOCATE(1,Y):CALL *GPRINT
((CH$(A)))
1110 CALL *KPUT(48,Y*8,"："+A$):NEXT
1120 FOR Y=8 TO 22 STEP 2:CALL *GLOCATE(13,Y):BUF$=FNSTR(13,CH$(1)):CALL *GPRINT
(BUF$):NEXT
1130 RESTORE 1190:FOR Y=10 TO 20 STEP 2:READ A$:X=15:FOR I=1 TO 11:CALL *GLOCATE
(X,Y)
1140 CALL *GPRINT((CH$(VAL(MID$(A$,I,1))))):X=X+2:NEXT:NEXT:READ XF,YF
1150 READ Q$:FOR Q=1 TO LEN(Q$) STEP 2:K$=MID$(Q$,Q+1,1)
1160 FOR R=1 TO VAL(MID$(Q$,Q,1)):GOSUB 400:KK$=INKEY$:IF KK$<>"" THEN RETURN
1170 FOR W=1 TO 5000:NEXT:NEXT:NEXT:FOR W=1 TO 15000:NEXT:GOTO 1120
1180 DATA 4,フワフワ,2,送風期,1,壁,3,ブロック,5,出口
1190 DATA 01100003000,03320000002,01201331111,01400001000,01111311015
1200 DATA 00000000002,19,16,162822261218161812142816183612121612121612284286282б
12
1210 'キャラ設定
1220 RESTORE 1270
1230 FOR I=1 TO 17:READ C$,D$:A=VAL("&h"+C$):CALL *DEFCHR(A,D$):NEXT
1240 RESTORE 1250:FOR I=0 TO 5:READ C$,D$:CH$(I)=C$+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+D
$+CHR$(30):NEXT:RETURN
1250 DATA "  ","  ",AA,AA,BC,DE,FG,HI,JK,LM,NO,PQ
1260 'ＰＣＧデータ
1270 DATA 41,FFFFFFFF5555ABAA5555ABAA5555FFFFFFFFAA55D5ABAA55D5ABAA55D5ABAA55
1280 DATA 42,0000E07FF07F18600C6007600360106030607060F060FF61FF63FF67FF6FFF7F
1290 DATA 43,0000FE07FE0F0618063006E006C00608060C060E060F86FFC6FFE6FFF6FFFEFF
1300 DATA 44,FF7FFF6FFF67FF63FF61F0607060306010600360076000C601860F07FE07F0000
1310 DATA 45,FEFFF6FFE6FFC6FF86FF060F060E060C060806C006E006300618FE0FFE070000
1320 DATA 46,0000FF0F00105525AA4A0054FF480051004A0052004A0052004A0052004A0052
1330 DATA 47,0000F0FF08004455A2AA52002AFF92004A0052004A0052004A0052004A005200
1340 DATA 48,004A0052004A0052004A0052004A00520049FF54004A5545AA220010FF0F0000
1350 DATA 49,4A0052004A0052004A0052004A0052008A0012FF2A005255A4AA0800F0FF0000
1360 DATA 4A,3F00FF00C0030007000C001CF038F8319C630C6300C000C000C000C0FFC0FFC0
1370 DATA 4b,00FC00FFC003E000300038001C0F8C1FC630C630030003000300030003FF03FF
1380 DATA 4C,306038701F300F18001E8007E001F8001F00070004000400 0F001F003F003F00
1390 DATA 4D,060C0E1C1CF838F0F000E001820F053E05F005FE0901890071FE02F184F878FC
1400 DATA 4E,0F003F00F100C101810301070 10E011C01380130017001600 1E001C001C001C0
1410 DATA 4F,00F000FC008F8083C081E080708038801C800C800E800680078003800380 0380
1420 DATA 50,79C079C079C079C001C001C001C001C001C001C001C001C001C0FFFFFFFF
1430 DATA 51,039E039E039E039E0380038003800380038003800380038003800380FFFFFFFF
1440 '面データ
1450 DATA c002000,1515040,0401140,0401040,0415040
1460 DATA 0401040,0401042,0401040,141517c,000f002,20,8,4,6
1470 DATA 1402403,00c54d4,1540404,04046c4,47d4404
1480 DATA 800440c,545445c,0024440,45d457c,0400002,20,16,2,20
1490 DATA 1000000,1155554,13c0008,1215544,1333c44
1500 DATA 1101144,11554c4,2000008,17d57d4,0000000,2,2,18,12
1510 DATA 0001000,7151514,8312005,4651042,0403155
1520 DATA 0555002,c401515,00930c2,0451551,4060001,8,10,28,4
1530 DATA 0000002,0f55550,1000024,1815514,1103114
1540 DATA 0015104,5555154,1b00003,17c5955,0000000,2,16,24,12
1550 DATA 4001002,0009c40,0f01054,1f55050,1303002
1560 DATA 1101050,1555754,0001c08,20f1444,0051040,14,20,18,20
1570 DATA 0000000,0554550,9404400,1544410,1004416
1580 DATA 1164400,100450d,137457c,2004400,c304400,8,6,16,20
1590 DATA 3000000,1555700,1040750,1800012,1070000
1600 DATA 1c65551,1040310,1c51518,100fc00,0055154,28,20,18,20
1610 DATA 0103400,30347ff,25954f0,0010f03,51560f4
1620 DATA 8004005,51175fc,01801cc,1511142,0001c00,20,2,16,4
1630 DATA 1000000,13d57c5,9f10040,03d8454,0410040
1640 DATA 0410745,c510040,09d5657,450100f,0010000,2,2,28,2
10400 SUB *KPUT(X%,Y%,A$)
10410 DEFINT A-Z
10420 L=KLEN(A$)
10430  FOR I=1 TO L
10440   CO=VAL("&h"+JIS$(KMID$(A$,I,1)))
10450   PUT@(X,Y),KANJI(CO),OR
10460   X=X+16
10470  NEXT
10480 END SUB
```

★影：○AGE。○の中に1文字入れて，誰かの名前にしてください。編：Kですか？ 影：いえ，Hです。（北海道旭川市・うんぽあゴーレム14才）……【影：いや，これはKが正解です。ハゲている人はいても，ハゲという人はいません。Dr.D：ワシはもう帰るわい！】



PB-110用
本格ロールプレイング・ゲームの登場
R.P.G（アールピージー）

三浦　敬至

STORY

今まで，平和だった町に，突然モンスターが出現するようになった。原因を求めて旅立った君は，ゲーマーから「やっぱり，ゲームはコナミだよ」とか，PB－100のユーザーから「なんで，PB欄が1ページに減っちゃうんだよ！」などの有力な情報を得るが，それでも，原因はわからなかった。

途方に暮れる君に突然天の声がした。「悪の根源は，魔王（今回は触手）だよ～ん」と……。

遊びかた

マップは5エリアから成っており，それぞれのボスを倒すとつぎのエリアへの道が開きます。もちろん敵を倒して，経験をつまないとボスは倒せません。従来のR・P・Gと同じです（ただし，呪文はありません）。

操作方法

[S][9]でスタート。前回の続きからプレイするときは[S][0]でコンティニュー。

メイン画面と操作方法は**第1図**のとおりです。戦闘画面は**第2図**のとおりです。

敵は1～4匹出現します。敵は複合攻撃をしてきます。つまり，4匹いれば，1ターンに4回攻撃してくるということです。ですから，1匹よりも4匹のほうが強いというわけです。実際やってみれば，わかります。

ボスに勝つと，洞窟が消滅して，さらに，どこかの壁もなくなり，つぎのエリアに進むことができます。もし，その後死んだとしても，これらマップのデータや，プレイヤーのレベルは変わりませんが，経験値が0になり，スタート地点に戻されます。

[[#＿＿♣＿↑♥]：15]

（プレイヤー：♣　背景：#＿＿♣＿↑♥　プレイヤーの残り体力：15）

[2]…はしご下「↓」の上で押すと，一階下がる。
[4]…左に移動。
[5]…ボスの洞窟「0」の中に入り，ボスと戦える。
[6]…右に移動。
[7]…敵出現率調整コマンド。モードが，DEG↔RADと変わります。DEGは12%，RADは40%の出現率です。レベル上げのときにRADにするといいでしょう。
[8]…はしご上「↑」の上で押すと，1階上がる。
[0]…自分のデータを見ることができます。

《第1図》メイン画面

[μμμμ？♣：22]

（コマンド入力待ち：？　プレイヤーの残り体力：22　敵：μμμμ　プレイヤー：♣）

[μμμμ]＊—‐♣：22]

（盾：]　防御したとき：]＊　プレイヤーの攻撃：—‐）

※プレイヤーの攻撃画面

[F]…戦う。1ターン（敵とプレイヤーが1回ずつ攻撃）ごとに押してください。戦い続けるときは，勝負がつくまで押しっぱなしにするといいでしょう。
[E]…逃げる。80%の成功率ですが，失敗すると“Can not !!”と表示され，敵からの攻撃を受けます。（何度でも逃げられます。）

《第2図》戦闘画面

Level…プレイヤー（以下P）の強さ（14）
HP…Pの現在の体力/最大体力（99）
AT…Pの攻撃力（POWER）（10）
DF…Pの防御力（14）
Ex…Pの経験値。この値が200になると，レベルが上がり0に戻ります。

※（　）の中の数字は最大値です。
※ATは，レベルと一緒に上がりませんが，強い4匹組を倒すと“POWER UP!”します。

《第3図》データの説明

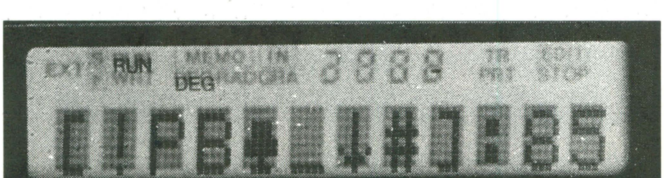
—…土面
↑…はしご上
↓…はしご下
#…壁（通れない）
0…ボスの洞窟
♥…回復の泉（体力全回復）

《第4図》背景の説明

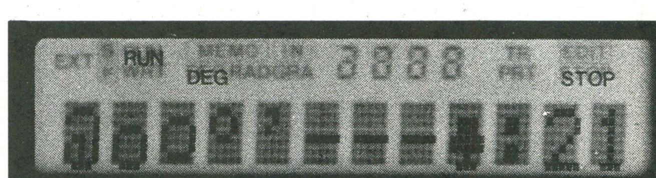
		レベル（Lv.）	体力（HP）
μ	弱い	1	1
○		2	3
♠		3	5
Ω		4	7
&		5	9
%		6	11
Σ		7	13
■	強い	8	15

@…ボス1～4　Lv. 2～9　HP10
@○O°’…魔王（触手）　こいつを倒せば，“Happy End”です。　Lv. 11　HP. ？

《第5図》敵キャラクター（左：下級モンスター，右：ボス系）



▲《写真1》もうすぐで魔王の洞窟だ!! 体力を整えて一機に攻め込め!!



▲《写真2》ついにボスとの勝負だ！こいつは手ごわいぞ!!

★大学に入学できた。これで安心してOFが書ける。しかし，大きくなったから，OFも上下2段になると思ったのに……。（福岡市・亜由佳を悪由佳にされた誤植を根にもつ亜由佳19才）……【影：私も，大きくなったから大の字で寝れると思ったのに……。】

アドバイス

1. 経験値稼ぎは“回復の泉”のそばで…。
2. 4匹組と戦え。
3. ボスと戦うのは，なるべく“Level up!”直後にするように(死んだら経験値が0になってしまうから)。
4. やる気，根気，努力！

あとがき

はっきり言って自信作です。とくに“戦闘場面”が気にいっています。ただ一つ思い残すことはメモリの関係上，謎ができなかったことです。

話は変わって，只今，“スーパー・ドーム”('90，1月号)の続編を考案中です(ただし，全々ちがう物になるかもしれない。)御期待ください。

R.P.Gのプログラム・リスト

```
P0
 1 GOSUB #7:R=0
 2 PRINT CSR0;"[";MID(Z,7);"]";C; CSR4;"†"; CSR9;":";
 3 X$= KEY: IF X$="D" THEN #8
 4 IF X$≧"2"; IF X$≦"8"; GOSUB 9*VAL(X$): GOTO 1
 5 GOTO 3
18 H=-1:X$="↓"
19 IF MID(Z+3,1)=X$;U=U+H
27 RETURN
36 G=-1: GOTO 55
45 IF MID(Z+3,1)≠"0"; RETURN
46 R=1:Y=0:$=" ATTACK! ": FOR W=1 TO 9: FOR V=8 TO W-1 STEP -1
47 PRINT CSRV; MID(W,1);: NEXT V: NEXT W
48 X$="∂":D=2↑O:S=9: IF O≧4;Y=0:D=11:S=2E2
49 GOTO 61
54 G=1
55 IF MID(Z+G+3,1)≠"#";Z=Z+G
56 IF MID(Z+3,1)="♥";C=P
57 IF RAN#≧ SIN6.7; RETURN
58 $="■ ": FOR W=1 TO 2: FOR V=0 TO 8: PRINT CSRV; MID(W,1);
59 NEXT V: NEXT W: Y= INT( RAN#*4: D= INT( RAN#*O*2
60 $="μo♠Ω&%Σ■":X$= MID(D+1,1):S=D*2+1
61 Q=Y+1: FOR V=0 TO Y:F(V)=S: NEXT V: GOSUB #3: RETURN
63 T=-T: MODE 4.5-T: RETURN
72 H=1:X$="↑": GOTO 19

P1
 1 K= RAN#*9:J= RAN#*9: RETURN

P2
 1 PRINT CSR11;" "; CSR5;"   †";C; CSR0;$; CSR9;":";: RETURN

P3
 1 GOSUB #4: GOSUB #2: PRINT CSR5;"?";
 2 IF KEY="F" THEN 6
 3 IF KEY≠"E" THEN 2
 4 IF RAN#≦.8; PRINT CSR0;"Escape..": RETURN
 5 PRINT CSR0;"Cannot!!": GOTO 10
 6 GOSUB #1: FOR V=7 TO Y+2 STEP -1: GOSUB #5: NEXT V
 7 IF A+K≦D+J; PRINT CSRY+1;"]*";: GOTO 10
 8 PRINT CSRY;"*-";:F(Y)=F(Y)-A: IF F(Y)≦0;Y=Y-1: IF Y<0 THEN 16
10 GOSUB #4: FOR W=0 TO Y: GOSUB #2
11 GOSUB #1: FOR V=W+1 TO 6: GOSUB #5: NEXT V
12 IF B+K≧D+J; PRINT CSR6;"*[";: GOTO 14
13 PRINT CSR7;"-*";:C= INT(C- SQR(D+1: IF C≦0 THEN 15
14 NEXT W: GOTO 1
15 C=P:E=0:U=0:Z=1: PRINT "You Died... ": RETURN

16 PRINT CSR3;"win":E=E+Q/B*(D+1
17 IF O≧5-R; PRINT "**TRIUMPH!**";: END
18 O=O+R: IF Q=4; IF D+ INT(O/4+1≧A; PRINT "POWER UP!":A=A+1
19 GOTO #6

P4
 1 $="      ": IF O≧4; IF R=1;$="oo°' "
 2 FOR V=0 TO Y:$=X$+ MID(1,4): NEXT V: RETURN

P5
 1 PRINT CSRV;"-";: RETURN

P6
 1 PRINT "Ex:"; INT(E*10
 2 IF E≧20; IF B≦13; PRINT "LEVEL UP!":B=B+1:E=0:P=P+7
 3 RETURN

P7
 1 GOSUB U*3+2:$="###"+$+"###": RETURN
 2 $="_♥_↑__↑#↑____↑__♥#↑__♥♥♥"
 3 IF O≦3;$= MID(1,5*O+4)+"#"+ MID(5*O+6)
 4 RETURN
 5 $="↑__↓#↑↓#↓_↑#↑↓#↓__↓↑#↑_♥":RETURN
 8 $="↓___#↓↑#_↑↓#↓↑#_↓#↑↓#↓_↑"
 9 IF O≦3;$= MID(1,O*5+3)+"O"+ MID(O*5+5)
10 RETURN
11 $="_↓#↓_♥___↓#↑_↓#↓_#↓_↑__↓": RETURN
14 $="↓#↓_###↑↓__↓#___↓#↓_↑__↓": RETURN
17 $="↑↓_#↓↑#__↓__↓#↑_↑__#↓__↑": RETURN
20 $="_↑#↓_#↓__#♥↓#↓↓#↓↑#↓#↑_↓": RETURN
23 $="Oh!PB♥_↓#↓______↓↓#↓↓__": RETURN

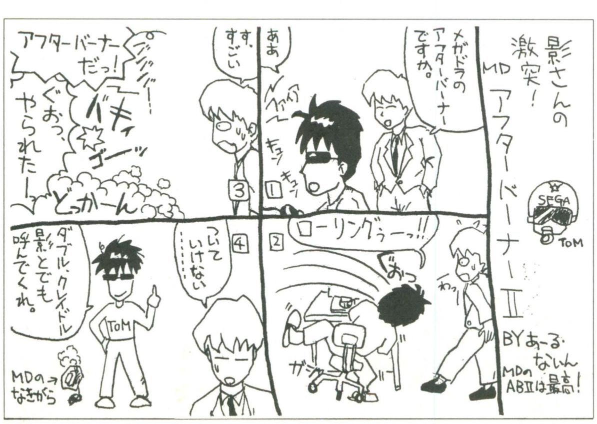
P8
 1 PRINT : PRINT "Level";B,"HP ";C;" /";P,"AT";A,"DF";B
 2 GOSUB #6: GOTO #0

P9
 1 PRINT "   R.P.G ": VAC :A=1:B=1:C=8:P=C:T=.5:Z=1: GOTO #0
```



by 神奈川県横浜市・満月の人

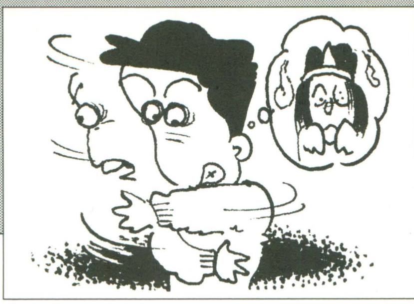
評：影絵かな？(影)



評：うるうるうる(編)

by 埼玉県北本市・あーる・ないん

★X68Kのドラスピを修理のためフロッピーだけ電波に送ったら，外箱からなにから全部送ってくれた。電波さんたら太っ腹!!(東京都江戸川区・小野正明17才)……【影：それはまちがいです。影あてで送り返してください。販売部長：不良品はお取り換えいたします。】



PC-E500用
2～4人用ゴーストをつかまえろ！

GHOST CATCH（ゴースト キャッチ）

せとけん

Story

ついにゴーストに盗聴器を付けることができた3人は，それぞれ手配して音を頼りにゴーストをつかまえることとなった。盗聴器の電池は30分しかもたない！墓地は広いしゴーストは見えないが，5分に1回は姿を現すのだ。

進む回数はランダムでちょっと運まかせなところもあるけど，3人側はいかに推理してゴーストをとらえるか，ゴースト側はいかに策略をめぐらせて逃げきれるか，結局は頭脳の勝負となるのだ！

遊びかた

PLAYER A，B，Cの3人ぷらすゴーストの2～4人用です。

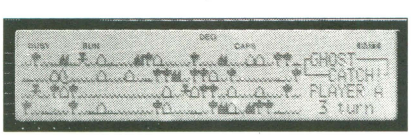
タイトル表示中に位置の音を覚えといてください。ゴーストとなる人を決めてその人の番が回ってきたら他の人に見えないように隠してください。進む回数を決めるときに自分の位置が点滅します。スペース・キーで止めて2846で上下左右に移動してください。

3人は1回から3回までですが，ゴーストは5回までです。1回まわると1分たち，5分ごとに姿を現します。つかまえるか30分たつと終わりです。スペース・キーを押すと同じ面のままリプレイします。

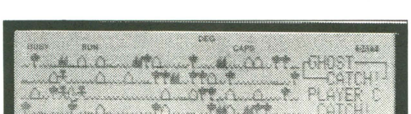
ゴーストの番のときの音を良く聞いて3人で協力するのが良いようです。

《第1表》変数表

A$(3)	表示用
B	ゴーストのフラグ
F	キャッチのフラグ
K	キャラクタの番号
L	地面の種類
M(29, 3)	面作成用
N	ゲームのタイム
R	進む回数
T	点滅タイム，その他
X(3)，Y(3)	それぞれの座標



▲《写真1》あっ!! ゴーストはこんなところにいたのか。早く囲め！囲め！



▲《写真2》ついにゴーストをCATCHしたぞ。3人の協力の成果だ！

最後に

仮名のキャラクタを変えているので直すときには CTRL ＋ +/- としてください。機械語領域をとる必要がないのは安全領域の&BFE40以降を使っているからです。ゲーム・バランスには非常に気を使いましたが，直したい人は450行の進む回数，720行のゴーストの現れる間隔（両方の5を直す）を，変えると良いでしょう。

機動性(?)のある小さいポケコンならではのゲームだと思います。

★参考にした物

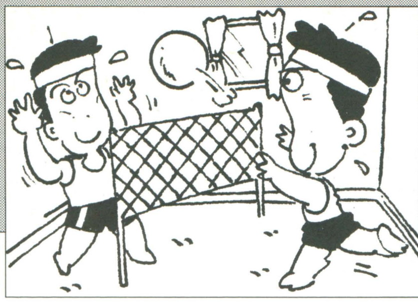
株式会社 不二商 ボードゲーム「スコットランドヤード」

★ ★

GHOST CATCHのプログラム・リスト

```
10:CLEAR :CLS
20:DIM M(29,3),A$(3),X(3),Y(3)
30:LOCATE 12,2:PRINT "Wait a moment !"
40:FOR I=0TO 6:READ A$:FOR J=0TO 5
50:A=VAL ("&"+MID$ (A$,J*2+1,2))
60:POKE &BFE40+I*6+J,A:NEXT :NEXT
70:POKE &BFC93,&40,&FE,&B:FOR I=0TO 3
80:A=VAL MID$ ("20301705",I*2+1,2)
90:FOR J=0TO A:X=RND 30-1:Y=RND 4-1
100:M(X,Y)=I+1:NEXT :NEXT
110:FOR J=0TO 3:FOR I=0TO 29
120:A$(J)=A$(J)+CHR$ (&A0+M(I,J))
130:NEXT :NEXT
140:CLS :KEY 0,"":LOCATE 11,1:L=0
150:LINE (47,3)-(191,28),&B8B8,BF
160:PRINT "・  GHOST CATCH  ・"
170:P$="Push Space Key "+CHR$ (&A0+L)
180:LOCATE 11,2:PRINT RIGHT$ (P$+" ",W)
190:W=W+1:IF W=18LET W=0:GOTO 210
200:IF INKEY$ <>" "THEN 180ELSE 230
210:ON L+1 GOSUB 780,780,820,850,880
220:L=L+1+(L>3)*5:GOTO 170
230:N=1:FOR I=0TO 3:X(I)=RND 30-1
240:Y(I)=RND 4-1:NEXT
250:CLS :LOCATE 7,2:BEEP 1,50,50
260:PRINT "GHOST [ヲ] Pass Word!";
270:C$=INPUT $(1):PRINT C$;"  Ok?"
280:FOR I=0TO 2:BEEP 1,10-I,20:NEXT
290:IF INPUT $(1)<>"Y"GOTO 250
300:CLS :FOR I=0TO 3:LOCATE 0,I
310:PRINT A$(I):NEXT
320:LINE (182,3)-(236,11),B
330:LOCATE 31,0:PRINT "GHOST"
340:LOCATE 33,1:PRINT "CATCH!"
350:LOCATE 31,3:PRINT N;"min."
360:FOR K=0TO 3:LOCATE 31,2:FOR I=0TO 9
370:B=-(K=3):BEEP 1,30-I*3+B*50,20:NEXT
380:IF B=1PAUSE " GHOST! "ELSE 440
390:IF N=30THEN 920
400:LOCATE 31,3:PRINT "P-Word ?"
410:IF INKEY$ <>C$ GOTO 410
420:LOCATE 31,3:PRINT "        "
430:GOTO 450
440:PAUSE "PLAYER ";CHR$ (&41+K):T=0
450:R=RND (3+B*2)
460:LOCATE 31,3:PRINT R;"turn "
470:BEEP 1,RND 9+B*20,5:T=T+1:U=T+5
480:IF T-INT (T/10)*10=0 GOSUB 1090
490:IF U-INT (U/10)*10=0 GOSUB 1070
500:IF INKEY$ <>" "THEN 450
510:GOSUB 1070:F=0:FOR I=0TO 10
520:BEEP 1,80-I-R*20+B*40,5:NEXT
530:A=VAL INPUT $(1):BEEP 1,60,20
540:IF A=4OR A=2OR A=6OR A=8THEN 560
550:BEEP 1,80,20:GOTO 530
560:BEEP 1,40,20:R=R-1:GOSUB 1090
570:D=(A=4)-(A=6):X(K)=X(K)+D
580:E=(A=8)-(A=2):Y(K)=Y(K)+E
590:IF X(K)=X(3)AND Y(K)=Y(3)LET F=1
600:T=0:FOR I=0TO 3
610:T=T-(X(I)=X(K)AND Y(I)=Y(K)):NEXT
620:IF T<>1LET X(K)=X(K)-D:Y(K)=Y(K)-E
630:X(K)=X(K)-(X(K)<0)+(X(K)>29)
640:Y(K)=Y(K)-(Y(K)<0)+(Y(K)>3)
650:GOSUB 1070:LOCATE 31,3:PRINT R;
660:IF B=1 GOSUB 750ELSE IF F=1THEN 980
670:IF R=0THEN 690
680:KEY 0,"":GOTO 530
690:BEEP 1,20,40:PAUSE
700:IF B=1GOSUB 1090
710:NEXT :N=N+1:T=0
720:IF N-INT (N/5)*5<>0 GOTO 350
730:FOR I=0TO 60:T=1-T:BEEP 1,T*20+10,I
740:NEXT :K=3:GOSUB 1070:GOTO 350
750:L=M(X(K),Y(K))
760:ON L+1 GOSUB 780,780,820,850,880
770:RETURN
780:U=0:FOR J=0TO 9:T=0
790:U=1-U:FOR I=0TO 1:T=1-T
800:BEEP 1,100+T+U*50+L*10,5+L*10:NEXT
810:FOR H=0TO 50:NEXT :NEXT :RETURN
820:FOR I=0TO 1:FOR J=0TO 9
830:BEEP 1,10+INT (J/5)*2,40+J*20:NEXT
840:FOR H=0TO 100:NEXT :NEXT :RETURN
850:FOR I=0TO 2:T=0:FOR J=0TO 1:T=1-T
860:BEEP 1,100+T*100,20:NEXT
870:FOR H=0TO 150:NEXT :NEXT :RETURN
880:T=0:FOR I=0TO 22:BEEP 1,250,10
890:BEEP 1,250-INT (T)*20,10
900:IF T>5LET T=0
910:T=T+0.5:NEXT :RETURN
920:FOR I=0TO 3:LOCATE 30,3
930:BEEP 1,20,100:PAUSE "TIME OUT !"
940:LOCATE 30,3:PAUSE "          "
950:NEXT
960:LOCATE 30,3:PRINT "GHOST WIN!"
970:GOTO 1040
980:IF B=1THEN 600
990:FOR I=0TO 4:LOCATE 30,3
1000:FOR J=0TO 8:BEEP 1,40-J*5,5:NEXT
1010:PAUSE "  CATCH!  ":LOCATE 32,3
1020:PAUSE "          ":NEXT :LOCATE 31,3
1030:PRINT "P-";CHR$ (&41+K);" WIN !"
1040:K=3:B=1:GOSUB 1070:NEXT :KEY 0,""
1050:LOCATE 31,2:PRINT N;"min. "
1060:IF INKEY$ =" "THEN 140ELSE 1060
1070:LOCATE X(K),Y(K)
1080:PRINT CHR$ (&A5+B):RETURN
1090:LOCATE X(K),Y(K)
1100:PRINT CHR$ (M(X(K),Y(K))+&A0)
1110:RETURN
1120:DATA 404020404020,406040604040
1130:DATA 060E7F4F0E06,784442424478
1140:DATA 787C7E787C7E,4823F1F2B48
1150:DATA 3C428196A8D0
```


★MSX2/2＋ゲーム・ミュージック・プログラム大全集の送料はいくらなのでしょうか。(栃木県河内郡・PENNAME-M・boy 13才)……**【影：** いや，いくらは高いからすじこだと思う。**つぐ美：** あたしはウニがいいわ。**編：** 私はイカが好きなんです。**編集長：** 310円です！**】**



PC-E500用
だいちゃんの日記~バレー編~

神谷　栄治

STORY

○月○日，雨。今日は雨が降ったので，みっちゃん，まさちゃん，りょうちゃん，たけちゃんと僕の5人で，僕の家でバレーをやった…。

HOW TO PLAY

タイトルでスペース・キーを押し，つぎに対戦相手を選びます。みっちゃんが一番弱く，たけちゃんが一番強い（つもりです)。いよいよスタートです。

④⑥で左右に動き⑧でジャンプです。同時キー入力のやりかたを知らないので⑧を押しながら④⑥を押しても動きません。だいちゃん(右側)がボールに当たると上へボールをあげます。そのときボールとだいちゃんのX座標のズレがそのボールのX方向の移動スピードを決めます。

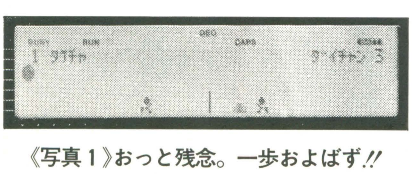
つまりだいちゃんの前のほうでボールを取ると遠くへ，後ろのほうで取ると近くへ飛びます。

だいちゃんは慣性を受けます。また，空中でボールに当たるとスパイクを打ちます。なお，ボールがネットや画面の端に行くとはねかえります。自分や相手も同じです。

反則は一切ないので，何回で相手コートへ返してもかまいません。こうして先に7点取ったほうが勝ちです。サーブ権あり，デュースなしです。勝負が決まるとメッセージがでて終わりです。勝ち抜き戦やリーグ戦などはありません。

《第1表》変数表

S(　)…………	スコア
S………………	サーブ権
X,Y …………	Playerの位置
W, Y …………	Playerのスピード
EX, EY ………	comの位置
EW, EZ………	comのスピード
BX, BY ………	Ballの位置
BW, BZ………	Ballのスピード
E………………	相手の番号(1~4)
A$(0~3)……	キャラクター・データ
A$(4~8)……	名前
A$(9~11)……	メッセージ



《写真1》おっと残念。一歩およばず!!

PROGRAM

動きがちょっと遅いのが欠点です。慣れるまではちょっとむずかしいけど，慣れさえすれば簡単です。相手のサーブは何とおりかあります。相手の思考ルーチンがむずかしく，あまり強くできなかったのが残念です。力のある人は改造してください。

タイトルやゲーム・オーバーは凝ったつもりです。短いプログラムなのでE500をもってる人はぜひ打ってください。

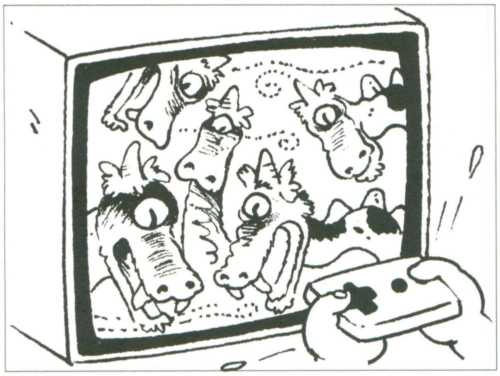
★　　　★

だいちゃんの日記~バレー編~のプログラム・リスト

```
10:CLEAR :CLS :DIM S(1),A$(11)
20:FOR I=0 TO 11:READ A$(I):NEXT
30:LOCATE 12,1:PRINT "DAICHAN'S DIARY":LOCATE 23,2:PRINT "--volley--":A=1
40:A$=A$(9):GOSUB 560
50:CLS :LOCATE 5,0:PRINT "ﾀﾞﾚﾄ ｼﾖｳｶﾅ?":FOR I=0 TO 3:LOCATE 20,I:PRINT I+1;A$(5+I):NEXT
60:I=VAL INKEY$ :IF I<1 OR I>4 THEN 60 ELSE E=I:CLS
70:S=1:S(0)=0:S(1)=0
80:GOSUB 510:X=198+RND 6:Y=31:W=0:Z=8:EX=27+RND 11:EY=31:EW=0:EZ=8
90:IF E=1 OR E=2 THEN EX=51.4
100:BX=42+158*S:BY=5:BW=0:BZ=1:BEEP 1,30,500
110:'***** MY MOVE *****
120:I=VAL INKEY$
130:W=W+((I=4)-(I=6))*2:W=W-SGN W
140:XX=X:X=X+W:IF X<121 OR X>239 THEN W=-W:X=XX+W
150:IF Z=8 AND I=8 THEN Z=-7
160:YY=Y:IF Z=8 THEN 180
170:Y=Y+Z:Z=Z+1
180:GCURSOR (XX,YY):GPRINT A$(0)
190:GCURSOR (X,Y):GPRINT A$(2)
200:'***** EMEMY *****
210:XX=EX:YY=EY:A=BX+(8-BZ)*BW
220:EW=EW-SGN EW-(A<120)*2*SGN (A-EX)
230:EX=EX+EW
240:IF EX<0 OR EX>111 THEN EW=-EW:EX=XX+EW
250:IF EZ=8 AND EX>85 AND E=4 AND A>85 THEN 290
260:IF EZ=8 AND EX>85 AND E>1 THEN EZ=-7
270:IF EZ=8 THEN 290
280:EY=EY+EZ:EZ=EZ+1
290:GCURSOR (XX,YY):GPRINT A$(0)
300:GCURSOR (EX,EY):GPRINT A$(3)
310:IF ABS (EX-BX)<10 AND ABS (EY-BY)<8 THEN BZ=(EZ=8)*8+1:BW=BX-EX+5:BEEP 1,30,10
320:'***** BALL *****
330:XX=BX:YY=BY:BX=BX+BW:BY=BY+BZ:BZ=BZ+1
340:IF BX<121 AND BX>112 AND BY>21 THEN BZ=-6:BY=YY+BZ:BEEP 1,30,10
350:IF BX<0 OR BX>233 THEN BW=-BW:BX=XX+BW:BEEP 1,30,10
360:GCURSOR (XX,YY):GPRINT A$(0)
370:GCURSOR (BX,BY):GPRINT A$(1)
380:IF ABS (X-BX)<10 AND ABS (Y-BY)<8 THEN BZ=(Z=8)*8+1:BW=BX-X-5:BEEP 1,30,10
390:IF BY>38 THEN 420
400:GOTO 120
410:'***** SCORE *****
420:BEEP 1,100,10
430:A=(BX>123)+1:IF A=S THEN S(A)=S(A)+1 ELSE S=1-S
440:GOSUB 510
450:IF S(A)<7 THEN GOTO 80
460:LOCATE 8+A*24,1:PRINT "ｱｯﾀｰｰｰｯ!"
470:FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO 9:BEEP 1,150-J*10,20:NEXT :NEXT
480:CLS :LOCATE 14,1:PRINT "GAME OVER"
490:A$="ﾄ､ｲｳﾜｹﾃﾞ､"+A$(4+E)+A$(10+A):A=1:GOSUB 560:GOTO 30
500:'***** SUB. *****
510:CLS :LINE (120,21)-(120,31)
520:GCURSOR (S*226,15):GPRINT A$(1)
530:GCURSOR (226-S*226,15):GPRINT A$(0)
540:LOCATE 0,0:PRINT S(0);A$(4+E)
550:LOCATE 31,0:PRINT A$(4);S(1):RETURN
560:B$="          ":LOCATE 13,3:PRINT "["+MID$ (B$+A$+B$,A,10)+"]":A=A+1
570:IF A=LEN A$+11 THEN A=1
580:FOR I=0 TO 60:IF INKEY$ <>" " THEN NEXT :GOTO 560 ELSE RETURN
590:DATA 00000000000000,3C7EFFFFFFD7A3C,88D62F2F0660E0,E060062F2FD688
600:DATA ﾀﾞｲﾁｬﾝ,ﾐｯﾁｬﾝ,ﾏｻﾁｬﾝ,ﾘｮｳﾁｬﾝ,ﾀｹﾁｬﾝ
610:DATA 0ｶﾞﾂ 0ﾆﾁ ｱﾒ   ｷｮｳﾊ ｱﾒｶﾞ ﾌｯﾀﾉﾃﾞ､ﾐｯﾁｬﾝ､ﾏｻﾁｬﾝ､ﾘｮｳﾁｬﾝ､ﾀｹﾁｬﾝ ﾄ､ﾎﾞｸﾉ 5ﾆﾝﾃﾞ､ﾎﾞｸﾉ ｳﾁﾃﾞ ﾊﾞﾚｰｦ ﾔｯﾀ...
620:DATA ﾆ ﾏｹﾀﾉｶﾞ ｸﾔｼｶｯﾀｹﾄﾞ､ｽｺﾞｸ ﾀﾉｼｶｯﾀ､ﾏﾀ ﾔﾘﾀｲﾅ... ｵﾜﾘ,ﾆ ｶｯﾀﾉｶﾞ ｽｺﾞｸ ｳﾚｼｶｯﾀ､ﾏﾀ ﾔﾘﾀｲﾅ... ｵﾜﾘ
```


★貸した金を忘れ，借りた金は覚えている私はうそつきの友人がいないことを感謝している。（東京都足立区・濁点忘れただらいずし19才)……【影：ぜひ友人になってくれい。つぐ美：影さんは貸したお金は覚えていて，借りたお金は忘れるもんね。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーベーシックV2/V3)用



マシン語を駆使した画期的プログラム

スプライトちらつきシステム

遠藤　高志

内　容

ファミコンはスプライトを横に五つ以上並べても四つまでしか表示されないため，大半(たいはん)の市販ゲームでは，消えるキャラをローテートさせて，ちらつかせることで表示しています。その処理をファミリーベーシックでするプログラムです。

使いかた

ちらつきシステム(**リスト1**)を打ち込んでRUNするだけでOKです。Ｖ２の人は必ず45行の“ ' ”を外(はず)してください。

サンプル・プログラムを二つ作りましたので，まずはそれで動作を確認してください(**リスト２・３**)。どうですか，消えるよりはましででしょう。

BASIC本体の変更なので，410Ｈ～47DＨを使っていなければ，従来のゲームにも使うことができます。その際プログラムの先頭に**リスト１**の50行と同じものを入れてください。ちなみにぼくのゲームはすべて対応しています。

プログラム

とりあえずハードの説明をします。

NMI割り込み…ファミコンの場合，走査線が画面を描き終えたとき(1/60秒ごと)にFFFAＨとFFFBＨで表示されるアドレスにジャンプします。普通はプログラムをこの割り込みルーチンとして組みますが，ファミリーベーシックは表示関係・PLAY・MOVEでの使っています。

2003Ｈ…00を書き込んでサイズ８×８のスプライト・データをCMA転送する用意をします。ビット7をONにすると**IRQ割り込み**が許可されます。

4014Ｈ…スプライト・レジスタの上位アドレスをセットします。たとえば6Ｆをセットすると CPUの６Ｆ00Ｈ～６ＦFFＨがスプライト・レジスタになります。以上のことを理解して解析してください。

ところでこのプログラムはNMI割り込みルーチンを使っているので，リセットしない限りずっと働き続けるわけです。

最後に

まだまだ多くのファミリーベーシック投稿者はマシン語やハードの知識が，資料がないために得られないようです。

CHECKER FLAG

Dr.D：どの機種でもそうなのじゃが，この遠藤君のように，ハードの限界に挑戦しているソフトをチェックしていると，本当にうれしくなるよ。

影：挑戦は若者の特権ですっ!!

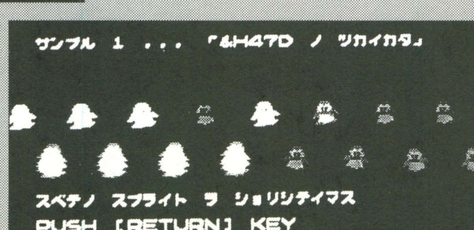
編：これは，どのような原理で，動いているんですか？

Dr.D：ペンペンのキャラクターに１，２，３，４という番号をつけて考えてみよう。

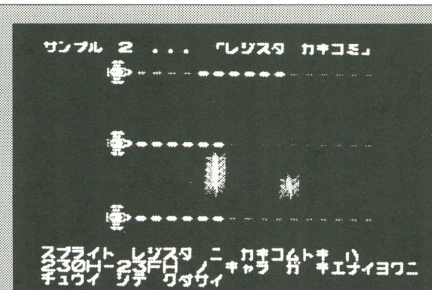
ファミコンでは本来，５のペンペンをつぎに置くことはできない，そこで１のペンペンを消して，５の位置に書きこむ。同じようにして，２のペンペンを６に，３のペンペンを７に…というふうに高速で描いたり消したりしているわけなんじゃ。



◀《写真１》これが普通の場合。ちかちかして見にくい



▲《写真２》ちらつきが速くなって，少し見やすくなるんだよ～ん



▲《写真３》画面の中にあるように注意しながら，打ち込んでネ

★BMスーパークイズを徐々にむずかしくしていって“スーパー”の名に値するものにしてください。(埼玉県志木市・九谷誠司21才)……
【影：私の頭にはもう超がつくほどむずかしいのに。Dr.D：影君が一週間悩んでわかった問題を基準にしてだしておるんじゃよ。】

《リスト1》スプライトちらつきシステムのプログラム・リスト

```
10 '--- ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾁﾗﾂｷ ｼｽﾃﾑ ---
20 CLS:POKE&H2000,&H10:AD=&H410
30 READA$:IFA$<>"*"POKEAD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1:GOTO30
40 '--- READY -------------
45 ' POKE&H416,&H10,&H88:POKE&H476,&H1A,&H88:' V2 ﾉ ﾋﾄﾊ "'" ｦ ﾊｽﾞｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ
50 POKE&H47C,&H30,&H0:POKE&HEE,&H10,&H4
60 POKE&H2000,&H90
70 PRINT "SYSTEM POWER UP!!!":END
80 '--- DATA -------------
90 DATA 48,A5,63,F0,03,4C,72,89,AD,3C,06,29,02,F0,02,68
100 DATA 40,8A,48,98,48,A2,00,AC,7C,04,BD,30,02,48,B9,00
110 DATA 02,9D,30,02,68,99,00,02,C8,E8,E0,10,D0,EC,A9,00
120 DATA 8D,03,20,A9,02,8D,14,40,A2,00,AC,7C,04,BD,30,02
130 DATA 48,B9,00,02,9D,30,02,68,99,00,02,C8,E8,E0,10,D0
140 DATA EC,AD,7C,04,18,69,10,CD,7D,04,D0,02,A9,30,8D,7C
150 DATA 04,68,A8,68,AA,4C,7C,89,00,00,00,00,30,00,*
```

《リスト2》サンプル・プログラム・リスト①

```
10 '--- ｻﾝﾌﾟﾙ 1 -------------
20 CLS:POKE&H47C,&H30,&H0:POKE&HEE,&H10,&H4
30 SPRITE ON:CGEN 2:CGSET,0
40 PALETS 0,&HF,&H20,&H26,&H29
50 PALETS 1,&HF,&H20,&H26,&H21
60 POKE&H4015,15
70 LOCATE 0,5:PRINT "ｻﾝﾌﾟﾙ 1 ... 「&H47D ﾉ ﾂｶｲｶﾀ」"
80 GOSUB 130:GOSUB 170:C=0
90 LOCATE 0,20:PRINT "PUSH [RETURN] KEY"
100 IF MOVE(7)=0 THEN MOVE 0,1,2,3,4,5,6,7
110 IF INKEY$=CHR$(13) THEN C=1-C:ON C+1 GOSUB 170,180:POKE&H4000,&HAF,&HAA,0,1:
PAUSE 10
120 GOTO 100
130 FOR I=0 TO 7
140 DEFSPRITE I,(0,1,0,0,0)="ｹｺｻｼ":SPRITE I,I*32,108
150 DEFMOVE(I)=SPRITE(4,5,2,255,0,1):POSITIONI,I*32+16,16
160 MOVE I:NEXT:RETURN
170 POKE&H47D,&H0:LOCATE 0,18:PRINT "ｽﾍﾞﾃﾉ ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｦ ｼｮﾘｼﾃｲﾏｽ  ":RETURN
180 POKE&H47D,&H80:LOCATE 0,18:PRINT "ｽﾌﾟﾗｲﾄ 0-7 ﾀﾞｹ ｼｮﾘｼﾃｲﾏｽ":RETURN
```

《リスト3》サンプル・プログラム・リスト②

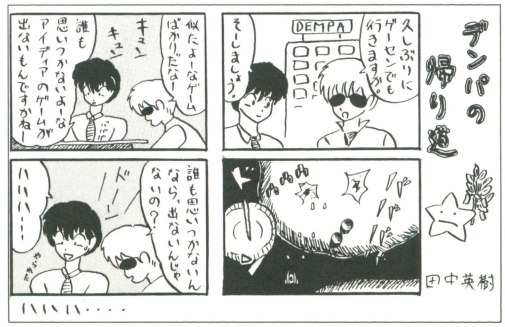
```
10 '--- ｻﾝﾌﾟﾙ 2 -------------
20 CLS:POKE&H47C,&H30,&H0:POKE&HEE,&H10,&H4
30 SPRITE ON:CGEN 2:CGSET,1
40 POKE&H4015,15
50 LOCATE 0,3:PRINT "ｻﾝﾌﾟﾙ 2 ... 「ﾚｼﾞｽﾀ ｶｷｺﾐ」"
60 LOCATE 0,20:PRINT "ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾚｼﾞｽﾀ ﾆ ｶｷｺﾑﾄｷ ﾊ":LOCATE 0,21:PRINT "230H-23FH ﾉ ｷｬ
ﾗ ｶﾞ ｷｴﾅｲﾖｳﾆ":LOCATE 0,22:PRINT "ﾁｭｳｲ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
70 FOR I=0 TO 2:D=I*48+60
80 DEFSPRITE I,(1-(I=1)*2,1,0,1,0)="ﾄﾞﾃﾞﾋﾞﾊﾞ":SPRITE I,48,D
90 FOR J=0 TO 15
100 POKE&H230+I*64+J*4,D+4,209,2,J*8+64
110 NEXT:NEXT
120 IF MOVE(7)=0 THEN DEFMOVE(7)=SPRITE(10,1,1,16,0,3):POSITION 7,64+RND(99),60+
RND(99):MOVE 7:POKE&H400C,12,0,14,248
130 GOTO 120
```

by 愛媛県今治市・モグピー



評…そんなときは私も一緒に(影)

by 北海道樺戸郡・田中英樹



評…うーん、なるほどなるほど(編)

★1千万円の宝くじを買いましたが，当たったら何がもらえるのでしょうか。(富山県黒部市・FANKS16才)……【影：たぶん，1千万円の宝くじが当たるんじゃないの？編：また当たったら？影：また……宝くじが…。でも当たったことないからよくわからん。】

GAME MUSIC

BM特選

ザ・ゲームミュージック プログラム・コーナー

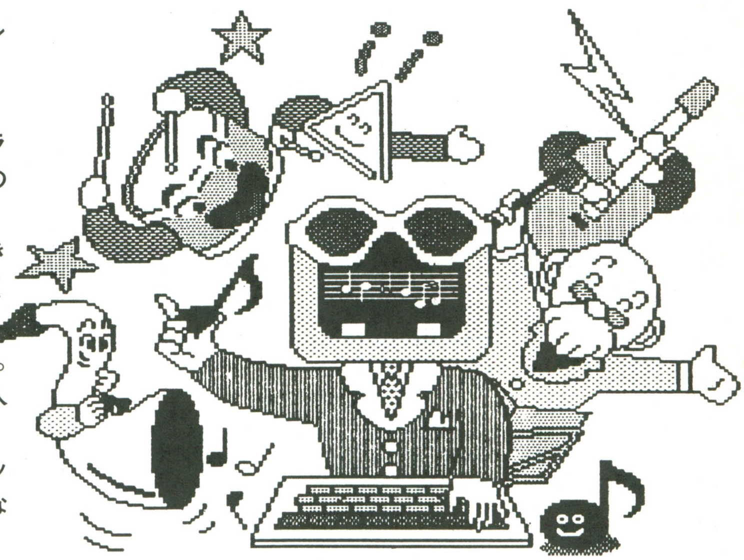
本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

FM77AV(F-BASIC V3.3)用

シルフィード

SILPHEED

バトル　オン　オービット

~Battle on Orbit~ ©ゲームアーツ

W.MoMo

内　容

SILPHEEDよりBattle on Orbitです。

このゲームはすでにAVに出ているのに誰もAVで作ろうとしない（わけではないでしょうが）ので作ってみました。

プログラム

TONE CHANGER FMを使っています。

あいかわらず打ち込むのに大変なぐらい(いや絶対に大変ですよこれは）の量のソフトウエア・エンベロープをかけまくっています。別にFM音源だけでもよかったのですが，ないよりはあったほうがマシというわけでPSGも使いました。

音色はパソコンFM音源音色ライブラリーから適当(でもないけど）に選んで使っているので，気にいらなければ直していってください。その時はPSGのオクターブの設定も直さないといけないと思います。

それから6チャンネル目が空いているので好きなように使ってください。

ゲームアーツさんへ

FM TOWNSにファミスタをだしてくれんですか。ありがたいことです。この調子でSILP HEEDもだしてください。できれば内蔵音色を使った曲とシンセサイザーを使った曲の2種類を入れてもらいたいです。いやだと言わずにぜひともお願いします（ずいぶんと勝手な野郎ですね俺は)。

最後に

最近は，毎月ではないがAVが載るようになってきました。いいことですね。このまま毎月載るようにがんばりましょう。

参考にしたもの

- ●アポロンからでているSILPHEEDのMTとそのふろくの楽譜
- ●パソコンFM音源音色ライブラリー
- ●SILPHEED(AV版)

P.S.

AVではできなかったドラムありバージョン（要するにシンセサイザー・バージョン）をTOWNSで作りたいと思います。TOWNSユーザーのみなさんお楽しみに!!（うっ，余計なことを書いてしまったかもしれない)。

GORRY先生より一言

PSGチャンネルを使って音をひろげたのはよいのですが，少し雑さが感じられます。LFOやFMのトータルレベル・デチューンをいじってみましょう。

本人が予告しているTOWNS版ですが，現在進行中のVGM大全集⑩に掲載されます。お楽しみに

SILPHEED~Battle on Orbit~のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 '┌──────────────────────────────┐
1010 '│                              │
1020 '│   SILPHEED / Battle on Orbit │
1030 '│ Programed By W.MoMo. 1990 年 3 月 13 日 │
1040 '│                              │
1050 '└──────────────────────────────┘
1060 '
1070 '   TONE CHANGER FM   FROM Basic Magazine 89/07 SYVALION(BY M-ICHI)
1080 '
1090 PLAY OFF
1100 CLEAR ,&H3FFF
1110 PA=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,&H0F
1120 POKE &H4EB2,&HFF:POKE &H4EB3,&HFF
1130 POKE &H4EB4,&H01:POKE &H4EB5,&H01
1140 POKE &HFD84,PA
1150 '
1160 POKE &HFD10,2
1170 FOR I=&HEFFC TO &HF003:POKE I,&H12:NEXT
1180 FOR I=&HF017 TO &HF01E:POKE I,&H12:NEXT
1190 CLEAR ,&H6BFF:DEFINT A-Z:DIM A%(4,10),P(3):P(0)=1:P(1)=3:P(2)=2:P(3)=4
1200 '
1210 GOTO 1380
1220 ' TONE CHANGER MAIN
1230 IF VN<1 OR VN>78 THEN PRINT"VOICE NO . ERROR!":BEEP:STOP
1240 AD=&H6C00+(VN-1)*34
1250 POKE AD+24,A%(0,0)            :POKE AD+27,A%(0,7)*16+A%(0,8)
1260 POKE AD+25,A%(1,9)*128+A%(3,9)*64+A%(2,9)*32+A%(4,9)*16+A%(0,10)
1270 POKE AD+26,A%(1,10)*64 +A%(3,10)*16+A%(2,10)*4 +A%(4,10)
1280 POKE AD+28,A%(0,6)            :POKE AD+29,A%(0,5)
1290 POKE AD+30,A%(0,4)            :POKE AD+31,A%(0,9)
1300 POKE AD+32,A%(0,2)            :POKE AD+33,A%(0,3)
1310 FOR I=0 TO 3:P=P(I):A%(P,8)=A%(P,8) AND 7
1320 POKE AD,A%(P,8)*16+A%(P,7)   :POKE AD+4,A%(P,5)
1330 POKE AD+8,A%(P,6)*64+A%(P,0):POKE AD+12,A%(P,1)
1340 POKE AD+16,A%(P,2)            :POKE AD+20,A%(P,4)*16+A%(P,3)
1350 AD=AD+1:NEXT
1360 RETURN
1370 '
1380 '    AF    OM    WF    SY    SP   PMD   AMD   PMS   AMS   DLY   SY2
1390 DATA 60,  15,    1,    1,   25,    3,    0,    1,    0,    0,    4
1400 '    AR    DR    SR    RR    SL    TL   KSR    ML    DT   KSC   KSD
1410 DATA 15,   6,    1,    2,    2,   28,    0,    1,    5,    0,    0
1420 DATA 16,  15,    1,    5,    2,    0,    0,    4,    0,    0,    0
1430 DATA 15,   0,    1,    2,    2,   40,    0,    1,    1,    0,    0
```


★やっぱり間にあわなかったか。41円損した!! 僕はもう生きてゆけない。(山口県防府市・上山大輔15才)……【つぐ美:いったいなんのことかしら? 影:やっぱり間にあわなかったか…まーいーや。編:まーいーや，じゃないでしょう! 締切は明日ですよ!!】

★プログラムの掲載数がへったのは，はたして読者の投稿がへったからなのか？ Dr.Dのボツの判断がふえたからなのだろうか？(山口県吉敷郡・**北野集司13才**)……【**編：最近古い機種の投稿がめっきり減りましたね。Dr.D：うむ，ユーザーあってのベーマガじゃ。**】

```
1440 DATA 16,   6,   1,   6,   2,   0,   0,   1,   0,   0,   0
1450 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1460 VN=1:GOSUB 1220
1470 '
1480 '    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  DLY  SY2
1490 DATA 32,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   4
1500 '    AR   DR   SR   RR   SL   TL  KSR   ML   DT  KSC  KSD
1510 DATA 31,   7,   7,   6,   2,  25,   3,   6,   3,   0,   0
1520 DATA 31,   6,   6,   6,   1,  55,   2,   5,   3,   0,   0
1530 DATA 31,   9,   6,   6,   1,  19,   2,   0,   3,   0,   0
1540 DATA 31,   6,   6,   6,  15,   0,   2,   1,   3,   0,   0
1550 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1560 VN=2:GOSUB 1220
1570 '
1580 '    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  DLY  SY2
1590 DATA 59,  15,   1,   0,  20,   8,   0,   2,   0,  10,   4
1600 '    AR   DR   SR   RR   SL   TL  KSR   ML   DT  KSC  KSD
1610 DATA 25,   4,   1,   2,   2,  30,   1,   1,   5,   0,   0
1620 DATA 25,   4,   1,   2,   2,  32,   1,   3,   0,   0,   0
1630 DATA 25,   4,   1,   2,   2,  37,   1,   5,   2,   0,   0
1640 DATA 15,   7,   1,   7,   2,   0,   1,   2,   0,   0,   0
1650 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1660 VN=3:GOSUB 1220
1670 '
1680 '    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  DLY  SY2
1690 DATA 60,  15,   1,   1,  15,   5,   0,   1,   0,   0,   4
1700 '    AR   DR   SR   RR   SL   TL  KSR   ML   DT  KSC  KSD
1710 DATA 31,   0,   0,   7,   0,  30,   0,   1,   7,   0,   0
1720 DATA 31,   0,   0,   7,   0,   0,   0,   2,   7,   0,   0
1730 DATA 31,   0,   0,   7,   0,  35,   0,   2,   3,   0,   0
1740 DATA 31,   0,   0,   7,   0,   2,   0,   2,   3,   0,   0
1750 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1760 VN=4:GOSUB 1220
1770 '
1780 '    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  DLY  SY2
1790 DATA 60,  15,   1,   1,  30,   4,   0,   2,   0,   0,   4
1800 '    AR   DR   SR   RR   SL   TL  KSR   ML   DT  KSC  KSD
1810 DATA 31,   0,   0,   7,   0,  30,   0,   1,   7,   0,   0
1820 DATA 31,   0,   0,   7,   0,   0,   0,   2,   7,   0,   0
1830 DATA 31,   0,   0,   7,   0,  35,   0,   2,   3,   0,   0
1840 DATA 31,   0,   0,   7,   0,   2,   0,   4,   3,   0,   0
1850 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1860 VN=5:GOSUB 1220
1870 '
1880 PLAY OFF:T$="Q8T155":PLAY T$,T$,T$,T$,T$
1890 A0$="@106L8V13FGARR2EFGRR4ER"
1900 B0$="@106L8V13DEFRR2CDERR4CR"
1910 C0$="Q8@2L1604V13D8DD>D8<DDR8DD>DD<DD D8DD>D8<DDR8DD>DD<DD"
1920 D0$="O5L16 RV11FV10F V11GV10G V11AV10A RRR2 V11EV10E V11FV10F V11GV10G RRR4
 V11EV10E
1930 E0$="O5L16 RV11DV10D V11EV10E V11FV10F RRR2 V11CV10C V11DV10D V11EV10E RRR4
 V11CV10C
1940 C1$="D8DD>D8<DDR8DD>DD<DD D8DD>D8<DDRR<AA>CC<AA>"
1950 A2$="@306FFEFRD4.&D2.@4EF"
1960 B2$="@306DDCDR<A4.&A1"
1970 D2$="O5V12FV11F V12FV11F V12EV11E V12FV11F RR V12D2.D4V11DV10D V12EV11E V12
FV11F"
1980 E2$="O5V12DV11D V12DV11D V12CV11C V12DV11D RR <V12A1A4V11AV10A"
1990 A3$="G2.RG16F16E1"
2000 B3$="<G1>>C2<A2"
2010 C3$="C8CC>C8<CCR8CC>CC<CC C8CC>C8<CCR8CC>CC<CC"
2020 D3$="V12G2GGV11GV10G RR V12G32V11G32 V12F32V11F32 V12E2.EEV11EV10E"
2030 E3$="<V12G2.GGV11GV10G>>V12C4.V11CV10C<V12A4.V11AV10A"
2040 A4$="D1C1"
2050 B4$="G1.>C2"
2060 D4$="V12D2.DDV11DV10D V12C2.CCV11CV10C"
2070 E4$="V12G1G4.V11GV10G > V12C4.V11CV10C"
2080 A5$="@505<B-2>D2F2.A4"
2090 B5$="GFEDRDEFGFEDRDEF"
2100 C5$="Q703B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B- B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B-F8FF"
2110 D5$="O4<V12B-4.V11B-V10B-> V12D4.V11DV10D V12F2F8V11FV10F V12A8V11AV10A"
2120 E5$="V12GV11G V12FV11F V12EV11E V12DV11D RR V12DV11D V12EV11E V12FV11F V12G
V11G V12FV11F V12EV11E V12DV11D RR V12DV11D V12EV11E V12FV11F"
2130 A6$="G2.&G8FE1"
2140 C6$="O4C8CCC8CCC8CCC8CC C8CCC8CCC8CCC8CC"
2150 D6$="V12G2.V11GV10G V12FV11F V12E2E4E8V11EV10E"
2160 A7$="<B-2>D2F2.D4"
2170 D7$="<V12B-4.V11B-V10B-> V12D4.V11DV10D V12F2F8V11FV10F V12D8V11DV10D"
2180 A8$="C2E2G2A2"
2190 C8$="O4C8CCC8CCC8CCC8CC C8CCC8CCC8CC>C8<CC"
2200 C7$="Q703B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B- B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B-"
2210 D8$="V12C4.V11CV10C V12E4.V11EV10E V12G4.V11GV10G V12A4.V11AV10A"
2220 A9$="@405R2FGAB->C1"
2230 B9$="@405F1E2FGAB-"
2240 C9$="O4F8FFF8FFF8FFF8FF E8EEE8EEE8EEE8EE"
2250 D9$="O4R2 V12FV11F V12GV11G V12AV11A V12B-V11B- > V12C2.C8V11CV10C"
2260 E9$="O4 V12F2.F8V11FV10F V12E4.V11EV10E V12FV11F V12GV11G V12AV11A V12B-V11
B-"
2270 A10$="C4<B-A4G4AB-4AG4F4E"
2280 B10$="A4GF4E4FG4FE4D4C"
2290 C10$="D8DDD8DDD8DDD8DD C8CCC8CCC8CCE8EE"
2300 C11$="D8DDD8DDD8DDD8DD C8CCC8CCC8CC<A8AA>"
2310 D10$="V12C8V11CV10C< V12B-V11B- V12A8V11AV10A V12G8V11GV10G V12AV11A V12B-8
V11B-V10B- V12AV11A V12G8V11GV10G V12F8V11FV10F V12EV11E"
2320 E10$="V12A8V11AV10A V12GV11G V12F8V11FV10F V12E8V11EV10E V12FV11F V12G8V11G
V10G V12FV11F V12E8V11EV10E V12D8V11DV10D V12CV11C"
2330 A12$="@106FFEFRD4.&D1"
2340 B12$="@106DDCDR<A4.&A1>"
2350 C12$="O3B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B- B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B->D8DD"
2360 D12$="O5RV11FV10F V11FV10F V11EV10E V11FV10F RR V11D1D4V10D
2370 E12$="O5RV11DV10D V11DV10D V11CV10C V11DV10D RR < V11A1A4V10A >"
2380 A13$="FFEFRE4.&E1"
2390 B13$="DDCDRC4.&C1"
2400 C13$="C8CCC8CCC8CCC8CC C8CC>C8<CCC8CCG8GG"
2410 D13$="R V11FV10F V11FV10F V11EV10E V11FV10F RR V11E1E4V10E
2420 E13$="R V11DV10D V11DV10D V11CV10C V11DV10D RR V11C1C4V10C
2430 '
2440 FOR I=1 TO 1000:NEXT
2450 '
2460 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$:PLAY A0$,B0$,C1$,D0$,E0$
2470 PLAY A2$,B2$,C0$,D2$,E2$:PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
2480 PLAY A2$,B2$,C0$,D2$,E2$:PLAY A4$,B4$,C3$,D4$,E4$
2490 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$:PLAY A6$,B5$,C6$,D6$,E5$
2500 PLAY A7$,B5$,C7$,D7$,E5$:PLAY A8$,B5$,C8$,D8$,E5$
2510 PLAY A2$,B2$,C0$,D2$,E2$:PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
2520 PLAY A2$,B2$,C0$,D2$,E2$:PLAY A4$,B4$,C3$,D4$,E4$
2530 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$:PLAY A6$,B5$,C6$,D6$,E5$
2540 PLAY A7$,B5$,C7$,D7$,E5$:PLAY A8$,B5$,C8$,D8$,E5$
2550 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$:PLAY A10$,B10$,C10$,D10$,E10$
2560 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$:PLAY A10$,B10$,C11$,D10$,E10$
2570 PLAY A12$,B12$,C12$,D12$,E12$:PLAY A13$,B13$,C13$,D13$,E13$
2580 GOTO 2460
```



評…早くパート3が見たい。でもヒマがない(影)

by 愛知県新城市・K.ITO

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

FM TOWNS (F-BASIC 386)用

スペースハリアー

〜メインテーマ〜 ©SEGA

鈴木　智樹

内　容

セガのスペースハリアーの「メインテーマ」です。

PCMのドラム(スネア)は，本体のスピーカで聞くとスカッスカですが，アンプやヘッドホンで聞くと意外に似ています。FM部もデチューンはありませんがメインに2パート使って，厚みをだしています。

PCM音の中では，ハイハットが気に入ってます。

プログラムについて

音色は川野俊充氏のスペハリを参考にしました。ベーシックL10で作ったのでデチューンのないのがつらい。L20の人は，デチューンをかけてください。

参考にしたもの

- ●ベーマガ，川野俊充氏作スペハリ
- ●ゲーム・ミュージック・プログラム大全集2

GORRY先生より一言

ついにTOWNSもミュージック・コーナーの仲間入りです。TOWNSユーザーがんばれ！

FMパートはまずまずのデキ。基本的に88のサウンドボードIIと同じなので，88の今までの作品を参考にするといいでしょう。

問題はPCM。「富士通さ〜ん，もうちょいいい音入れてっ！」

スペースハリアー〜メインテーマ〜のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '-------------------------------
20 ' S P A C E   H A R R I E R    (C)SEGA
30 '
40 ' －M E I N   T H E M E－
50 '
60 ' for F-BASIC386 V1.1L10
70 '-------------------------------
80 DEFINT A-Z
90 DIM T(4,9),D(47),V(23)
100 PLAY OFF:BGM 1:LOAD@ "q:¥fj¥pcm¥drums.pmb"
110 ' ----
120 GOSUB *READ_DATA
130 '     AF                        PAN PMS AMS
140 DATA 59,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0
150 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT            Chord1
160 DATA 31,  0,  1,  2,  4, 36,  1,  2,  0,  0
170 DATA 31,  1,  6,  2,  4, 40,  1,  2,  0,  0
180 DATA 31,  1,  6,  2,  4, 20,  1,  2,  0,  0
190 DATA 31,  0,  3,  7,  4,  6,  0,  2,  0,  0
200 GOSUB *VOICE_SET:VOICE 1,V,0
210 '----
220 GOSUB *READ_DATA
230 '     AF                        PAN PMS AMS
240 DATA 59,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0
250 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT            Chord2
260 DATA 31,  0,  3,  1,  0, 29,  1,  2,  0,  0
270 DATA 31,  0,  0,  1,  0, 29,  0,  2,  0,  0
280 DATA 31,  0,  3,  1,  0, 20,  1,  2,  0,  0
290 DATA 31,  0,  5,  5,  0,  6,  0,  2,  0,  0
300 GOSUB *VOICE_SET:VOICE 6,V,0
310 '----
320 GOSUB *READ_DATA
330 '     AF                        PAN PMS AMS
340 DATA 59,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0
350 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT            Chord3
360 DATA 31,  0,  2,  0,  5, 36,  1,  2,  0,  0
370 DATA 31,  4,  1,  4,  5, 57,  0,  2,  1,  0
380 DATA 31,  5,  1,  4,  5, 20,  1,  2,  0,  0
390 DATA 31,  4,  1,  8,  5,  6,  0,  2,  0,  0
400 GOSUB *VOICE_SET:VOICE 7,V,0
410 '----
420 GOSUB *READ_DATA
430 '     FA                        PAN AMS PMS
440 DATA 52,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0
450 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS   ML  DT           syn.1
460 DATA 31,  0,  0,  2,  5, 20,  2,  2,  3,  0
470 DATA 31,  7,  4,  1,  3, 40,  2,  2,  3,  0
480 DATA 31,  6,  0,  6,  1,  3,  1,  2,  3,  0
490 DATA 31,  8,  2,  9,  1, 18,  1,  2,  3,  0
500 GOSUB *VOICE_SET:VOICE 2,V,0
510 '----
520 GOSUB *READ_DATA
530 '     AF                        PAN PMS AMS
540 DATA 53,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0
550 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS   ML  DT           syn.2
560 DATA 31,  0,  0,  2,  5, 21,  2,  1,  7,  0
570 DATA 31,  7,  4,  1,  3, 15,  1,  1,  7,  0
580 DATA 31,  6,  0,  4,  1, 22,  1,  1,  7,  0
590 DATA 31,  8,  0,  9,  1, 22,  1,  1,  7,  0
600 GOSUB *VOICE_SET:VOICE 3,V,0
610 '----
620 GOSUB *READ_DATA
630 '     AF                        PAN PMS AMS
640 DATA 27,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0
650 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT          e.bass
660 DATA 31, 15, 14,  9, 12, 48,  2,  8,  0,  0
670 DATA 31, 11, 12,  5,  5, 43,  1,  1,  0,  0
680 DATA 31,  8,  7,  5,  7, 33,  1,  0,  3,  0
690 DATA 31,  6,  5,  7,  3,  1,  1,  1,  3,  0
```


★質問なんだけど，4月号の219ページにでてるX68版ドラクエⅣは，ベーマガ編集部にはあるんですか？ あるなら，ゆずってほしいなぁ……。(北海道美瑛町・帯刀和美15才)……【**編集長**：X68KでドラクエⅣができるのかね。**山下**：いえ，ゲームはできないんです。】

★もし，つぐ美さんが，みんなの書くイラストのような顔だったり，パソコン・レクチャーにでてる顔だったりしたら，本当にかわいいと思う。（新潟県中魚沼郡・**柳健一16才**）……**【つぐ美：**あら，本物はもっとかわいいわよ，ねっ。**一同：**そーです。**つぐ美：**よし！**】**

```
700 GOSUB *VOICE_SET:VOICE 4,V,0
710 '-----
720 GOSUB *READ_DATA
730 '     AF                          PAN PMS AMS
740 DATA 61,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0
750 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT          psg
760 DATA 31,  0,  2,  8,  8, 24,  2,  2,  0,  0
770 DATA 31,  0,  3,  8,  8, 15,  1,  1,  2,  0
780 DATA 31,  0,  3,  8,  8, 15,  1,  1,  0,  0
790 DATA 31,  0,  3,  8,  8, 12,  1,  1,  2,  0
800 GOSUB *VOICE_SET:VOICE 5,V,0
810 ' ----
820 GOTO 1010
830 *VOICE_SET
840 D%(32)=T%(0,0)
850 FOR I%=0 TO 3:J%=I%+1
860 D%( 8+I%)=(T%(J%,8) AND 7)*16+(T%(J%,7) AND 15)
870 D%(12+I%)=(T%(J%,5) AND 127)
880 D%(16+I%)=(T%(J%,6) AND 3)*64+(T%(J%,0) AND 31)
890 D%(20+I%)=T%(J%,1) AND 31
900 D%(24+I%)=T%(J%,2) AND 31
910 D%(28+I%)=(T%(J%,4) AND 15)*16+(T%(J%,3) AND 15)
920 NEXT
930 D%(33)=((T%(0,6) AND 3)*64)+((T%(0,7) AND 3)*16)+((T%(0,8) AND 7)):'D%
(34)=0
940 FOR I%=0 TO 47 STEP 2:L&=D%(I%+1)*256+D%(I%)
950 IF L&<&H8000 THEN V%(I%¥2)=CINT(L&) ELSE V%(I%¥2)=CINT(L&-&H10000)
960 NEXT:RETURN
970 ' ----
980 *READ_DATA
990 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ T%(X,Y):NEXT Y:NEXT X
1000 RETURN
1010 ' ---- molody ----
1020 A1$="(l8f4.e e1 <g4a4>f4.e e1&e2 f4.ee1d4e4f1 g+4.g4.f4)2"
1030 A2$="e1&e4 <e4g4>d4c+2.<a+4 a2&a6 g6f6 e4fd&d2&d4.def4g"
1040 A3$="a2.a-4 >f2d2 e1&e4 <e4g4>d4 c+1&c+ec+<b-agfe d2.e4 l6fefgfgl8 a2
.g>g&"
1050 A4$="&g2 l16aa+b>cc+dd+el8"
1060 A5$="&g2&g4"
1070 A7$="r1r1r1r1"
1080 A6$="("+A7$+")2"+A7$+A7$+"(o4a1&a cdegedc&c1&c g<a>ce<a>cd&d1&d4 c4<b
4>c4 <bagar2 r1)2"
1090 ' ---- chord1 ----
1100 B1$="q8v4@1o3l8 (c2&c4 cc1&c c2&c c rc&c1)2 >c2.cc&c1 c2&c c rc&c1 c2
.cc&c1 dddr4drcr1"
1110 B2$="q8v6@6(o3c4.<br4>d4&dcr4<b>cr4 c4.<b->r4d4&dcr4<b->cr4 c4.<br4>d
4.cr4<b4>c4c2rded&d2 c4d4)2"
1120 B3$="e1&e2&e4 e4 c+1<a+2a4g4>d1 c2d2  "
1130 B4$="c1d2f2 e1&e2&e4d4 c+1 <a+2a+4g4 >d2&d4 d4 c2d2 c2.dg&g1 "
1140 B5$="q4@7v5o4((cc<b>cr2 r4r<ab>q6c4.q4)2 ddcdr2 r4rq6<b>cd4.q4 cc<b>c
r2 r1)2"
1150 B6$="o4(eeder2r1)2 ddcdr2 r4q8c4<b4>c4q4 cc<b>cr2"
1160 B7$="r1"
1170 B8$="rffrg q6g4.q8"
1180 B9$=B6$+B7$+B6$+B8$
1190 ' ---- chord2 ----
1200 C1$="q8v4@1o2l8 (g2&g4 g a1&a a-2&a- a- rg&g1)2 >g2.ga&a1 a-2&a- a- r
g&g1 g2.ga&a1 a-a-a-r4a-rg r1"
1210 C2$="q8v6@6(o2g4.gr4g4&ggr4ggr4g4.gr4g4&ggr4ggr4 a4.ar4a4.ar4a4a4f2ra
4.g+2f4f4)2"
1220 C3$="g1&g2&g4&g4 e1 e2e4e4 f1 f2f2"
1230 C4$="f1g+2g+2 g1&g2&g4&g4 e1 e2e4e4 f2&f4f4 f2f2 f2.fg&g1"
1240 C5$="q4@7v5o3(aagar2 r4reeq6e4.q4 aagar2 r4rffq6f4.q4 bbabr2
     r4rggq6g4.q4 aagar2r1)2"
1250 C6$="o4(cc<b>cr2r1)2 <bbabr2 q8r4g4g4g4q4 aagar2"
1260 C7$="r1"
1270 C8$="raarb q6b4.q8"
1280 C9$=C6$+C7$+C6$+C8$
1290 ' ---- chord3 ----
1300 D1$="q8v4@1o2l8 (e2&e4 ef1&f f2&f f re&e1)2 >e2.ef&f1 f2&f f re&e1 e2
.ef&f1 fffr4fre r1"
1310 D2$="((r1r1r1r1)2)2"
1320 D3$="(r1r1r1r1)2"
1330 D4$=D3$
1340 D5$="q4@7v4o3(eeder2 r1 ffefr2 r1 ggfgr2r1 eeder2r1)2"
1350 D6$="o3aagar2r1 aagar2r1 ggfgr2 r1 eeder2"
1360 D7$="r1"
1370 D8$="rffrg q6g4.q8"
1380 D9$=D6$+D7$+D6$+D8$
1390 ' ---- bass ----
1400 E1$="q4v8l8(c>c<c>c<)2"
1410 E2$="(("+E1$+")5)2"+"("+E1$+")4 cccr4crc r1"
1420 E3$="o3(<b->b-<b->b-)2"
1430 E4$="o2(a>a<a>a<)4 (f>f<f>f<)4"
1440 E5$="(o2e>e<e>e<)4 (a>a<a>a<)4 (d>d<d>d<)4"
1450 E6$="(o2f>f<f>f<)4 (e>e<e>e<)4 (a>a<a>a<)4 (d>d<d>d<)4 (f>f<f>f<)2 g>
g<g+>g+<a>a<b>b<  "
1460 E11$="(o2f>f<f>f<)4 (e>e<e>e<)4 (a>a<a>a<)4 (d>d<d>d<)4 (f>f<f>f<)2 (
g>g<g>g<)2"
1470 E7$="o2(a>a<a>a<)4 (f>f<f>f<)4 (g>g<g>g<)4 (a>a<a>a<)4"
1480 E8$="("+E7$+")2"
1490 E9$="rffrgg4."
1500 E10$=E7$+"(a>a<a>a<)4 (f>f<f>f<)4 (g>g<g>g<)4 (a>a<a>a<)2"
1510 E12$=""
1520 E13$=""
1530 ' ---- bd&snare -----
1540 G1$="@v127@1o1 l4 (cccc)5 (cccc)2 cfcf"
1550 G2$="l4(cfcf)5 l4cfcf f8f8f4.f4f8 "
1560 G9$="r4r8 V3C16C8. v7c16c8. v7c16c16 @v127"
1570 G3$="l4 ((cfcf)4)2 (cfcf)4 (cfcf)3 cfcf16f16f16f16"
1580 G4$="((cfcf)5)3 cccc"
1590 G5$="l8((c.c16ccf2c.c.c4c16c16f4)3)2  c.c16ccf2c.c.c4c16c16f4"
1600 G6$="c.c16ccf2 l16ccccf8ccc8c8fcr8l8"
1610 G7$="l8(c.c16ccfr4.c.c.c4c16c16fr)5"
1620 G8$="l8(c.c16ccfr4.c.c.c4c16c16fr)2 c.c16ccfrr4 rff4ffr4 "
1630 ' ---- hi-hat ----
1640 H2$="@5o5l16((v4cv3ccc)4)5 ((v4cv3ccc)4)2 (v4cv3ccc)3r4 ((v4cv3ccc)4)
5 (v4cv3ccc)4 c8c8c8 r4 c8c8c8"
1650 H3$="((((v4cv3ccc rccc)2)4)2)2"
1660 H4$="(((v4cv3ccc rccc)2)5)3 cccc cccc r2"
1670 H5$="(((v4c8v3cc)4(v4c8v3cc)3cccc)4)2 ((v4c8v3cc)4(v4c8v3cc)3cccc)5 "

1680 H6$="((v4c8v3cc)4(v4c8v3cc)3cccc)2 (v4c8v3cc)4 c8r2r4r8"
1690 ' ---- tom tom ----
1700 J1$="@v0@1o1c8 (r1r1r1)2r1r2 @4o2v4b16v6g16 @v0@1o1c8 @4o2v6>d16<v9f1
6 @v0@1o1c16r16r8r4r2 (r1)5 v15@1o1c8c8c8 @4o3v5c16<v6a16f8 @1v15o1c4c8"
1710 J5$="@4o3r4l16 v6c32c32ccc <v7a32a32aaa f32f32fff"
1720 J2$="@v0@1o1c1 ((r1)5)3 "
1730 J3$="((r1)5)3 @4v6r2o3l16v6ccc<v7afffdl8"
1740 J4$="@v0@1o1c4 (((r1)5)3)2 r1 r2l16@4o3v6cc<v7af"
1750 ' ---- play ----
1760 T$="t153r1"
1770 PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$ ,T$,T$,T$,T$,T$, T$,T$,T$
1780 PLAY ,,B1$,C1$,D1$,"@4o2"+E2$,G1$+G2$+G9$,J1$+J5$,H2$+"c4r2r4"
1790 PLAY "@2V7q8"+A1$,"@3v7q8"+A1$,B2$,C2$,,"("+E1$+E1$+E3$+E3$+E4$+")2",
G3$,J2$,H3$
1800 PLAY A2$+A3$+A4$,A2$+A3$+A4$,B3$+B4$,C3$+C4$,,E5$+E6$,G4$,J3$,H4$
1810 PLAY A1$,A1$,B2$,C2$,,"("+E1$+E1$+E3$+E3$+E4$+")2",G3$,J2$,H3$
1820 PLAY A2$+A3$+A5$,A2$+A3$+A5$,B3$+B4$,C3$+C4$,,E5$+E11$,G4$,J3$,H4$
1830 PLAY "@5v3"+A6$,"@5v2"+A6$,B5$+B9$,C5$+C9$,"@1v6"+D5$+D9$,E8$+E10$,G5
$+G6$+G7$+G8$,J4$,H5$+H6$
1840 PLAY "o4@2v7"+A1$,"o4@3v7"+A1$,B2$,C2$,,"("+E1$+E1$+E3$+E3$+E4$+")2",
G3$,J2$,H3$
1850 PLAY A2$+A3$+A5$,A2$+A3$+A5$,B3$+B4$,C3$+C4$,,E5$+E11$,G4$,J3$,H4$
1860 PLAY ,,B1$,C1$,"@1"+D1$,"@4o2"+E2$,G1$+G2$,J1$,H2$
```



ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

メガドライブ版 スーパー忍(しのび)

~MAKE ME DANCE~ ©SEGA

平山 郁洋

内 容

メガドライブ版のスーパー忍のMAKE ME DANCEです。

プログラム

とくに変わったところはありません。

ベースには自作音色と33番を重ね合わせて重みをだしています。

苦労したところ

ベースの音色を作るのに苦労したあげく，2声使って鳴らすことで解決しました。また中半からのPSGでならしている変な音が作れなかったので適当に作りました。

最後に

スーパー忍のCDを買って聞いて みて思ったことを言うと，なかなかいい曲が入っていていいが，WORKSの1曲目のサブ・メロディのとろで音色が変わるところはまるでロングベイのある曲の間奏部分にそっくりなのは笑ってしまった。

GORRY先生より一言

今月はスーパー忍一色になってしまいました。MSXはMAKE ME DANCEです。

この曲の命であるベースがよくできています。2チャンネル重ねたのは成功でしたね。

ただ，忍びよるような雰囲気の再現がいまいちなのは残念です。Yコマンドでコントロールすれば何とかなるのですが……。

スーパー忍~MAKE ME DANCE~のミュージック プログラム・リスト

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 POKE&HFA2C+16,30
30 DIM A%(15)
40 FORI=0TO15:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
50 CALL VOICE COPY(A%,@63)
60 DATA 0000,0000,0000,0000
70 DATA 0000,0000,0000,0000
80 DATA 0003,45AA,0000,0000
90 DATA 0001,22F5,0000,0000
100 SOUND7,95:SOUND6,2
110 G$="V15B8V0H16V15B8V0H16V15MB8V0H16V15B8B16V0H8V15B16V0H8V15B16MB8V0H16V15B8
B16B8V0H16V15B8V0H16V15MB8V0H16V15B8B16V0H8V15B16V0H8V15B16MB8V0H16V15B8B16"
120 H$="S0ML8M80C.C.M2000C.M80CC.C.C16M2000C.M80CC16C.C.M2000C.M80CC.C.C16M2000C
.M80CC16"
130 B$="O2L8Q6A.A.>C4&C16<A8R4A8.L16EL8G.A.A.>C.C<A8R4R16>L16Q8DE-DC<GA-"
140 B9$="O2L8Q6A.A.>C4&C16<A8R4A8.L16EL8G.A.A.>C.C<G16G8.G8.G8.G8.
150 H9$="S0ML8M80C.C.M2000C.M80CC.C.C16M2000C.M80CC16C.C.M2000C.M80CC16M2000L16C
8M80CM2000C8M80CCCCM2000C8
160 G9$="V15B8V0H16V15B8V0H16V15MB8V0H16V15B8B16V0H8V15B16V0H8V15B16MB8V0H16V15B
8B16V15B8V0H16V15B8V0H16V15MB8V0H16V15B8B16MB8B16MB8B16B16B16B16MB8
170 P$="O5@0V10O5L4Q8R4.G.A.G.G-&G-16G-R2@24L32>CEG-8"
180 Q$="O5@0V10L4Q8R4.C.D.C.<B&B16BR2@24>L32A>CD8
190 P1$="L16@24O6R2V0GGGGV1GGV2GGV3GV4GV5GV6GV7GV8GV9VGV10GG-8.Q6A.R16.A.R8..A.Q
8"
200 Q1$="L16@24O6R2V0DDDDV1DDV2DDV3DV4DV5DV6DV7DV8DV9DV10DD8.<Q6A.R16.A.R8..A.Q8
"
210 R1$="V10O5L16AV8AV9AV7AV8AV6AV7AV5AV6AV4AV5AV3AV4AV2AV3AV1AR1.R8V10AV8AV9AV1
0GV8GV9G
220 S1$="V4O5R8L8A1R1.R8A.G16
230 Q2$="@63L16O5R1R1R2V0GV1GV2GV3GV4GV5GV6GV7G"
240 P2$="@63L16O4R1R1R2V0GV1GV2GV3GV4GV5GV6GV7G"
250 R2$="O6V10L16CV8CV9CV7CV8CV6CV10<GV8GV9GV7GV8GV10AV8AR8.V10EV8ER16V10DV8DC<A
V5AAV10>CV8CCV10DV8DV10<GV8GGGGV6GGGGV4GGGGGGG
260 S2$="O6V5L16C4.<G4&GA8R8.E8R16D8C<A8.>C8.D8<G2..
270 P3$="V6O5L8Q8A.A.>C4&C16D2&D<L16A>CDL8Q4E-.D.E-.R8Q8<L16A>E-8DC8<A4"
280 Q3$="V6O4L8Q8A.A.>C4&C16D2&D<L16A>CDL8Q4E-.D.E-.R8<Q8L16A>E-8DC8<A4
290 R3$="@24V12O6R1R8A8.R1.V10@4<AV5AV9G
300 S3$="@24V12O6R1R8E-8.R1.V5@4R16<AA
310 R4$="V10O5L16AV5AAV3AAAAAR4V10AV5AAV3AAAAR8V10AV5AV9GV10AV5AAV3AAA>V10AV5AV9
AV7AV8AV9AV10AV8AV7AV9AV8AV10AV8AAAAAA
320 S4$="V5O5L16R8A2R4A4..R8A8GA4.>A1
330 P4$="@0L8R4.O5V8Q4E-.D.E-4&E-16E-.R2R8Q8L16E-8DE-8.<A8.>E-8DE-8."
340 Q4$="@0L8R4.O5V8Q4A.A-.A4&A16A.R2R8Q8L16A8A-A8.E-8.A8A-A8.
350 P5$="@24V10O5L8Q3R8.G.G.A.<E-.>Q8DC4..L4Q4A.B.>C.<G."
360 Q5$="@24V10O6L8Q4R8.G.G.A.E-.Q8DC4..L4Q3A.B.>C.<G.
370 R5$="@4V8L16O6AAAAAAAAV6AV4AV2AV0A
380 S5$="@4V4L16O6R8A2.
390 B5$="O2L8A.A.>C4&C16<A8R4R16A8L16EGGGL8A.A.B.B.>C.C.<G.G.
400 G5$="V15B8V0H16V15B8V0H16V15MB8V0H16V15B8B16V0H8V15B16V0H8V15B16MB8V0H16V15B
8B16B8V0H16V15B8V0H16V15MB8V0H16V15B8B16V0H8V15B16V0H8V15B16MB8B16MB16MB16MB16
410 H5$="S0ML8M80C.C.M2000C.M80CC.C.C16M2000C.M80CC16C.C.M2000C.M80CC.C.C16M2000
CL16M80CM2000CCC"
420 Q6$="@0L16V8R2R16O6Q8A1.@24L16O6V10AR8>C8<GR8A
430 P6$="@0L16V10R2R16O6Q8E-DCD4.D8.E-8D8.DC2...D>D<DE->E-<E-"
440 R6$="@24L16V10O5R2R16R1.AR8>C8<GR8A
450 P7$="O6L16E>E<EE>E<EE>E<EE>E<E>DE-DC<A>C<AGE-DCE-D8.D8CD8.D8.D8.D8.D8.D8.
460 Q7$="@0L16V6R16O6E>E<EE>E<EE>E<EE>E<E>DE-DC<A>C<AGE-DCG8.G8FG8.G8.G8.G8.G8.G
8.
470 R7$="@24V8O6L16R4.AR8AR8>C4.<G8.A8E-2.&E-D8<GR8A
480 S7$="@24V8O5L16R4.AR8AR8>C4.<G8.A8E-2.&E-16D8<GR8A
490 P8$="L16O6@0V10E-EC<AR1R4>E8<A>E8<A>E8.E8<A>E8<A>E8<A>@24A8"
500 Q8$="@0L16V6O6A4R1R4G8.G8.G8.G8.G8.G8.V10@24<A8
510 R8$="@4V10O4L16AV8AV6AV8AV6AV4A>V10CV8CCV6CCV4CCCCCCCCV8DV6DV8CDV6DDV10E-V8E
-E-V6E-E-V4E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-
520 S8$="@4V4O4R8L16A8.A8.>C2.D8CD8.E-1<V10@0AGA>C<A>C
530 P9$="L16@0Q8V10O5DCDEDEGEGG-DG-ECEE-DCD8E-D8<Q4G8.G8.G8.G8.G8.G8.G8.
540 Q9$="L16@0Q8V8O6DCDEDEGEGG-DG-ECEE-DCD8E-D8<Q4G8.G8.G8.G8.G8.G8.G8.
550 R9$="L8@24Q3V10O6R1R1R4G.G.G.G.
560 S9$="L8@24Q3V10O5R1R1R4G.G.G.G.
570 PLAY#2,"@63T150V13","@33T150V10","T150","T150","T150@4","T150@4","T150V15","
T150","T150","T150"
580 PLAY#2,"","","","","","",G$,H$,H$,H$
590 PLAY#2,B$,B$,"","","","",G$,H$,H$,H$
600 PLAY#2,B$,B$,P$,Q$,"","",G$,H$,H$,H$
610 PLAY#2,B$,B$,P1$,Q1$,R1$,S1$,G$,H$,H$,H$
620 PLAY#2,B$,B$,P2$,Q2$,R2$,S2$,G$,H$,H$,H$
630 PLAY#2,B$,B$,P3$,Q3$,R3$,S3$,G$,H$,H$,H$
640 PLAY#2,B$,B$,P4$,Q4$,R4$,S4$,G$,H$,H$,H$
650 PLAY#2,B5$,B5$,P5$,Q5$,R5$,S5$,G5$,H5$,H5$,H5$
660 PLAY#2,B$,B$,P6$,Q6$,R6$,"",G$,H$,H$,H$
670 PLAY#2,B$,B$,P7$,Q7$,R7$,S7$,G$,H$,H$,H$
680 PLAY#2,B$,B$,P8$,Q8$,R8$,S8$,G$,H$,H$,H$
690 PLAY#2,B9$,B9$,P9$,Q9$,R9$,S9$,G9$,H9$,H9$,H9$
695 PLAY#2,"@63V12","@33V12","","","@4Q8","@4Q8","V15","","",""
700 GOTO590
```


★ついに！ 近くのパソコン・ショップから!! X1シリーズとFMシリーズのソフトウエアが消えてしまった!! (広島市・LAD19才)……
【Dr. D：時代の流れかのう。影：このままだとDr.も危ないですね。Dr. D：だれがランダム・コーナー行きじゃ！ 影：あら。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkII SR以降(N88〜BASIC V2モード)+サウンドボードII用

メガドライブ版

ザ・スーパー忍

〜LIKE A WIND〜

鉄人R.K.

ごあいさつ

こんにちは。名古屋，豊橋イベントへきてくれた人なら，僕のことを知っていると思います。お手伝いの○合です。

「ドラスピ」エンディングを全力で，作りましたが，ボッってしまったので,「ザ・スーパー忍」より,「LIKE A WIND」です。XIからの移植です。

………で

テスト週間前に完成させないといけないので，あせりました。GORRY先生，ドラスピ・エンディングどうでしたか？ ベースのディケイレイトを少し下げて聞き直してみてくださいませ!? また，改良して，出直します。

で　は

ベーマガも，大判化されて，新コーナーができるそうですので，楽しみです。

P.S.

ナカスクのみなさんお元気？　スペシャル・サンクス・トゥー H.J氏アンド R.K.PROJECT TEAM

GORRY先生より一言

今月はこの曲がいちばん多く投稿がありました。その中の最優秀作です。イントロでちょっとミスっているほかはとくに言うことのないデキです。

ここで宣伝を。本コーナーに載せきれなかった300本以上ものプログラムをおさめた「ゲーム・ミュージック・プログラム大全集VI」がついに発売になります。お楽しみに！ 6月くらいかな？

ザ・スーパー忍〜LIKE A WIND〜のミュージック・プログラム・リスト

```
1 '                                        save "shinob.win
10 '/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/
20 '/*            T H E  S U P E R  S H I N O B I              */
30 '/*               "  L I K E  A  W I N D  "                 */
40 '/*    P r o g r a m e d  b y  T e t s u j i n  R . K .     */
50 '/*      C o m p o s e d  b y  Y U Z O  K O S H I R O       */
60 '/*         i n  S e p ./ from 19 to 21 / 1 9 8 9           */
70 '/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/
100 CLEAR ,&HCFBF:CMD UNLINK:KEY 1,"list 2000-9999"+CHR$(13)
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HCFC0:POKE &HE21A,188:CMD STOPM
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200 NEXT
210 '
220 DATA f3,21,d8,cf,11,00,21,01,25,00,3e,02,d3,31,ed,b0,69e
230 DATA af,d3,31,fb,c9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,085
240 GOTO 500
250 *VOICE.SET:'/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/
260 NO=NO-62:ADD=&H2100+&H25*NO
270 AD=&HCFD8:POKE &HCFC5,ADD AND 255:POKE &HCFC6,(ADD/256) AND 255
280 POKE AD   ,A%(0,0)                         'AF
290 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
300 AD=AD+1
310 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)      'DT/ML
320 POKE AD+4 ,A%(I,5)                         'TL
330 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)              'KF/AR
340 POKE AD+12,A%(I,1)                         'DR
350 POKE AD+16,A%(I,2)                         'AR
360 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)              'SL/RR
370 POKE AD+24,A%(I,9)
380 NEXT
390 AD=AD+25
```


★やった！OFの1ページめに載ったぜ！うれしいな〜。ねぇ，つぐ美ちゃん！（千葉県柏市・山田克巳16才）……【影：ここで1ページめに載せないのがベーマガのすごいところ。Dr.D：この手のハガキは多いので，掲載率はひくいぞ。編：それでも載ってるベーマガ。】

```
400 POKE AD   ,A%(0,1)*16                          'OM
410 POKE AD+1 ,A%(0,2)                             'WF
420 POKE AD+2 ,A%(0,3)                             'SY
430 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255                     'SPEED L
440 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255                       'SPEED H
450 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255                     'PMD
460 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255                     'AMD
470 POKE AD+7 ,A%(0,7)                             'PMS
480 DEF USR=&HCFC0:A=USR(0):RETURN
490 '/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/
500 '              voice set
510 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
520 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:'e.bass
530 '     af om wf sy sp pd ad ps
540 DATA 32,15, 1, 1, 1,-1, 0, 9,0,0
550 '     ar dr sr rr sl ol ks ml dt as
560 DATA 31, 7, 7,11, 2,25, 3, 4, 3, 0
570 DATA 31, 6, 6,11, 1,55, 3, 4, 3, 0
580 DATA 31, 9, 6,11, 1,18, 2, 0, 3, 0
590 DATA 31, 6, 8,11,15, 3, 2, 1, 3, 0
600 NO=92:GOSUB *VOICE.SET
610 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
620 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:'d.guitar
630 '     af om wf sy sp pd ad ps
640 DATA 40,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0,0,0
650 '     ar dr sr rr sl ol ks ml dt as
660 DATA 31, 4, 1, 0, 1,14, 0, 3, 4, 0
670 DATA 18, 1, 1, 8, 1,26, 0,15, 4, 0
680 DATA 31, 4, 1, 0, 1,22, 0, 7, 1, 0
690 DATA 31,12, 0, 7, 1, 2, 0, 1, 7, 0
700 NO=86:GOSUB *VOICE.SET
710 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
720 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:'synth
730 '     af om wf sy sp  pd ad ps
740 DATA 44,15, 0, 0, 0,  0, 0, 0,0,0
750 '     ar dr sr rr sl ol ks ml dt as
760 DATA 31, 0, 0, 0, 0,21, 0, 8, 7, 0
770 DATA 18, 1, 0, 7, 3, 2, 0, 8, 7, 0
780 DATA 31, 0, 0, 0, 0,22, 0, 8, 3, 0
790 DATA 20, 1, 0, 7, 3, 2, 0, 8, 3, 0
800 NO=64:GOSUB *VOICE.SET
810 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
820 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:'cow bell
830 '     af om wf sy sp pd ad ps
840 DATA 40,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0,0,0
850 '     ar dr sr rr sl ol ks ml dt as
860 DATA 31,21,19, 6, 2, 0, 0,15, 2, 0
870 DATA 31,21,12, 6, 2,33, 0, 8, 6, 0
880 DATA 31,21,13, 6, 3,22, 0, 7, 3, 0
890 DATA 31,19,16, 7, 2, 0, 0, 2, 3, 0
900 NO=65:GOSUB *VOICE.SET
910 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
920 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:'b.drum
930 '     af om wf sy sp pd ad ps
940 DATA 62,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0,0,0
950 '     ar dr sr rr sl ol ks ml dt as
960 DATA 31,23, 0, 0,15, 0, 0, 0, 7, 0
970 DATA 31,15,14, 8,15, 0, 0, 0, 3, 0
980 DATA 31,15,14, 8,15, 0, 0, 0, 7, 0
990 DATA 31,15,14, 8,15, 0, 0, 0, 3, 0
1000 NO=71:GOSUB *VOICE.SET
1010 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
1020 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:'s.drum
1030 '     af om wf sy  sp pd ad ps
1040 DATA 60,15, 0, 1,900,-90, 0, 9,0,0
1050 '     ar dr sr rr sl ol ks ml dt as
1060 DATA 31, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 7, 0
1070 DATA 31,18,14, 7, 3, 0, 0, 2, 3, 0
1080 DATA 31,20,14, 7, 5,15, 0, 1, 3, 0
1090 DATA 31, 0,16, 8, 0, 0, 0, 2, 3, 0
1100 NO=78:GOSUB *VOICE.SET
1110 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
1120 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:'hi-hat
1130 '     af om wf sy sp pd ad ps
1140 DATA 56,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0,0,0
1150 '     ar dr sr rr sl ol ks ml dt as
1160 DATA 31, 9, 6, 4, 5, 0, 0,15, 3, 0
1170 DATA 31, 9, 7, 4, 6, 0, 0,13, 3, 0
```


★ベーマガがでっかくなるというので，本箱まで買ったのにそれでも入らないじゃないか。でも，元にもどせとは言わないけれど……（北海道旭川市・SUPERホプラ14才）……【影：なせば鳴る，なさねば鳴らぬ，なにごとも。つぐ美：「成る」の字がちがうわよ。】

```
1180 DATA 31, 9, 7, 4, 6, 0, 0, 5, 7, 0
1190 DATA 31,18,15, 4, 5, 0, 0, 7, 7, 0
1200 NO=98:GOSUB *VOICE.SET
1210 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
1220 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:'tom tom
1230 '     af om wf sy   sp  pd ad ps
1240 DATA 59,15, 0, 1,1200,-80,0, 9,0,0
1250 '     ar dr sr rr sl ol ks ml dt as
1260 DATA 31,31, 0, 3, 0, 4, 0, 9, 0, 0
1270 DATA 31,23, 0, 5, 9,15, 0, 0, 0, 0
1280 DATA 31,22,12, 8,15,27, 0, 2, 0, 0
1290 DATA 31, 0,13, 8, 0, 0, 0, 1, 0, 0
1300 NO=99:GOSUB *VOICE.SET
1310 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
1320 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:'e.bass
1330 '     af om wf sy sp pd ad ps
1340 DATA 32,15, 1, 1, 1, 2, 0, 9,0,0
1350 '     ar dr sr rr sl ol ks ml dt as
1360 DATA 31, 7, 7,11, 2,25, 3, 4, 3, 0
1370 DATA 31, 6, 6,11, 1,55, 3, 4, 3, 0
1380 DATA 31, 9, 6,11, 1,18, 2, 0, 3, 0
1390 DATA 31, 6, 8,11,15, 3, 2, 1, 3, 0
1400 NO=76:GOSUB *VOICE.SET
1410 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
1420 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:'synth dt.
1430 '     af om wf sy sp pd ad ps
1440 DATA 44,15, 1, 1, 1, 2, 0, 9,0,0
1450 '     ar dr sr rr sl ol ks ml dt as
1460 DATA 31, 0, 0, 0, 0,21, 0, 8, 7, 0
1470 DATA 18, 1, 0, 7, 3, 2, 0, 8, 7, 0
1480 DATA 31, 0, 0, 0, 0,22, 0, 8, 3, 0
1490 DATA 20, 1, 0, 7, 3, 2, 0, 8, 3, 0
1500 NO=62:GOSUB *VOICE.SET
1510 '/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/
2000 CLEAR:T$="T177
2010 KEY 5,"run 2000"+CHR$(13)
2020 A$="@92@l116v11oq8
2030 AX$="crc8d+8.f8rf8f+rgr
2040 A1$=A$+AX$+AX$
2050 B$="l16@v127o3q8@m
2060 BX$="@71e8>@78e8<@71ee>@78e8<
2070 B1$=B$+BX$+BX$+BX$+BX$
2080 C$="@65l16v12o5q8@l
2090 CX$="gg8rgg8rgg8rgg8r
2100 C1$=C$+CX$+CX$
2110 D$="@86v12o4l16q7@m
2120 DX$="grg8a+8.>c8rc8c+rdr<
2130 D1$=D$+DX$+DX$
2140 E$="@86v12o4l16q7@m
2150 EX$="crc8d+8.f8rf8f+rgr
2160 EX1$="crc8d+8.f8rf8f+>cc<r
2170 E1$=E$+EX$+EX1$
2180 F1$="@76@rl16v11oq8"+AX$+AX$
2190 '
2200 A2$=AX$+"crr4.r2
2210 B2$=BX$+BX$+"@71e8re8re@98q2c@71q8e8e8e8>@78e8<
2220 C2$=CX$+"g8g8ggg8ggggg8"
2230 D2$=DX$+"g
2240 E2$=EX$+">c
2250 F2$=A2$
2260 '
2270 AX$="l16ov11c8c<a+>c8c<a+>c8c<a+>c<a+>cd+":A3$="@r"+AX$
2280 BX$="@71ee>@78e8<@71
2290 B3$="o3"+BX$+BX$+"ee>@78e<@71eee>@78e8<
2300 CX$="@65v12o5l8ggg16g16ggggg
2310 C3$=CX$
2320 D3$="ol16v12grq2gggq8gq2ggq8grq2gq8grq2gq8gg32a+32
2330 E3$="ol16v12crq2cccq8cq2ccq8crq2cq8crq2cq8cc32d+32
2340 F3$="@l@76"+AX$
2350 '
2360 A4$="f8fd+f8fd+f8fd+fd+ff+
2370 B4$=B3$
2380 C4$=CX$
2390 D4$=">crq2cccq8cq2ccq8crq2cq8crq2cq8cq2cq8
2400 E4$="frq2fffq8fq2ffq8frq2fq8frq2fq8fq2fq8
2410 F4$=A4$
2420 '
2430 A5$="g8gfg8gfga+gfgf<aa+>
```


★ベーマガをはじめて買い，すみずみまで読んで思ったこと……この本の主旨と目指していることは？(三重県久居市・**西尾昌晃15才**)……【**影**：めざすは天！！ **編**：ラオウですか？ **影**：パソコン雑誌界にたつのはただ１人ィィ！ **つぐ美**：カーズですか…。】

```
2440 B5$=B3$
2450 C5$=CX$+"l16
2460 D5$="drq2dddq8dq2ddq8drq2dq8drq2dq8d8
2470 E5$="grq2gggq8gq2ggq8grq2gq8grq2gq8g8
2480 F5$=A5$
2490 '
2500 A6$="c8c<a+>c8c<a+ab>cd+c>d+c<a+
2510 B6$="@71ee>@78e8<@71ee>@78ee<@71ee>@78ee<@71ee>@78ee<
2520 C6$="g+8g+8g+g+g+8g+g+g+g+g+8g+r
2530 D6$="<grq2gggq8gq3ggq8grq2gq8grq2gq8gq2gq8
2540 E6$="crq2cccq8cq2ccq8crq2cq8crq2cq8cq2cq8
2550 F6$=A6$
2560 '
2570 A7$="c>c<a+gfd+fg<a+b>cc+<a+a+a+a+>
2580 B7$="@71ee>@78e8<@71e@78>eee@99q6o3@lb32b32b@mfff<@rbbb@m
2590 C7$=C6$
2600 D7$="<grq2gggq8gq3ggq8grq2gq8g4a
2610 E7$=" crq2cccq8cq3ccq8crq2cq8c4d
2620 F7$=A7$
2630 '
2640 A8$="d+4<a+8.>f8.frr4d+rd+8<a+8a+g>
2650 B8$="o3@71e8>@78e8<@71ee>@78e<@71e8e>@78e8<@71e8>@78ee<@71e8>@78e8<@71ee>@7
8e<@71el16
2660 C8$="r1r2r8g8g8g8
2670 D8$="a+4f8.>c8.<grr4a+ra+8f8fd
2680 E8$="d+4<a+8.>f8.crr4d+rd+8a+8a+g
2690 F8$=A8$
2700 '
2710 A9$=A8$
2720 B9$=B8$+"@99o3q6l16@lb32b32b@mff<b@rbbb@m
2730 C9$="r1r2g8g8g8g8@64@l
2740 D9$=D8$
2750 E9$=E8$
2760 F9$=A9$
2770 '
2780 AA$="@mv13c8c<a+>c8c<a+>c8c<a+>c8c<a+g+8g+gg+8g+gg+8g+gg+8g+g>
2790 X$="@71o3ee>@78e8":XY$=X$+X$+"@71<ee>@78e<@71eee>@78e8":BA$=XY$+XY$
2800 CA$="o3v11l4c&c16r16g8fd+c&c16r16g8fd+
2810 DA$="l1ogd+
2820 EA$="l1ocg+
2830 FA$="@62@r"+CA$
2840 '
2850 AB$="f8fd+f8fd+f8fd+fd+ff+g8gfg8gfgfgfga+>d<a+
2860 BB$=BA$
2870 CB$="c&c16r16g8fd+dd+fg
2880 DB$=">cd<
2890 EB$="fg
2900 FB$=CB$
2910 '
2920 AC$=AA$
2930 BC$=BA$
2940 CC$=CA$
2950 DC$=DA$
2960 EC$=EA$
2970 FC$=FA$
2980 '
2990 AD$=AB$
3000 BD$=XY$+X$+X$+"@71<ee>@78eeeeee
3010 CD$=CB$
3020 DD$=DB$
3030 ED$=EB$
3040 FD$=FB$
3050 '/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/
10000 CMD PLAY #5,T$,T$,T$,T$,T$,T$
10010 CMD PLAY #5,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$:LOOP=0
10020 CMD PLAY #5,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
10030 CMD PLAY #5,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
10040 CMD PLAY #5,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
10050 CMD PLAY #5,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$:IF LOOP=1 THEN GOTO 10070
10060 CMD PLAY #5,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$:LOOP=1:GOTO 10030
10070 CMD PLAY #5,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
10080 CMD PLAY #5,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
10090 CMD PLAY #5,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
10100 CMD PLAY #5,AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
10110 CMD PLAY #5,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$
10120 CMD PLAY #5,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$
10130 CMD PLAY #5,AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,FD$:LOOP=0:GOTO 10030
10140 ' P.S.  Thank you very much ! See you again !
```

★4月1日　**つぐ美**：(ウソで)ねぇ，私達別れましょうよ。**つぐ美の彼**：(本気で)ああ。そうしよう。GWが過ぎた今でもつぐ美の姿を見た者はいない。(愛知県刈谷市・**今泉貴裕16才**)……【**影**：ああ，あのときあんなことを言わなければ…。**編**：生ほど。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X1シリーズ＋FM音源ボード(要NEW FM音源ドライバー)用

メガドライブ版 THE(ザ) SUPER(スーパー) 忍(しのび) ~LONG(ロング) DISTANCE(ディスタンス)~

木村 直之

内容

メガドライブ版「ザ・スーパー・忍」より，“LONG DISTANCE”です。この曲は，CDになかったものです。なぜでしょうね。

プログラム

NEW FM音源ドライバーを起動させてから鳴らしてください。あまり似ていません。とくにドラムはしかたありませんね。

でもリストが短いので入力して聞いてください。

なお，このプログラムは，NEW FM音源ドライバーを起動させてから実行してください。

最後に

とうとう，メガドライブを買ってしまった。やはり本物の忍の曲はすごーい。今度はゴールデンアックスでも作ろうかな。アルガーナ，きたいしてたのにPSGだ。古代さん，なんとかしてくれー。

P.S.

おらは，上田氏につられてレベルがあがったんじゃないわい。

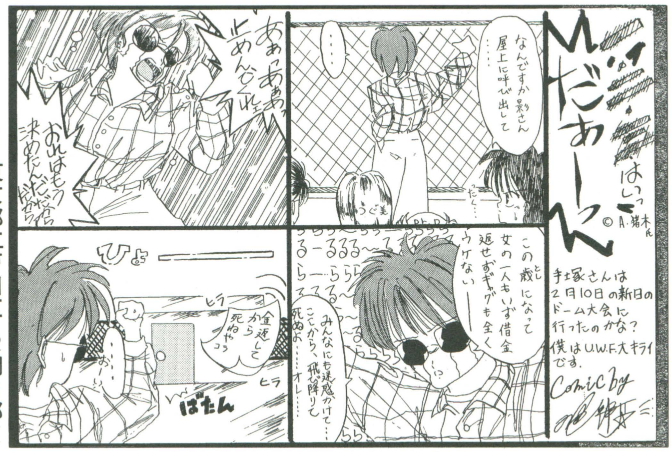
参考にしたもの

メガドライブ「ザ・スーパー忍」

GORRY先生から一言

とくに問題はないのですが，「光るもの」に欠けている感じがあります。次作はそのあたりを考えて作ってみるといいでしょう。

最近 X1 の投稿が減ってきています。生みの親としては悲しい限り，ぜひ投稿してください。



評…あーひどい(影)

by 東京都江戸川区・R間G郎II

THE SUPER 忍~LONG DISTANCE~のミュージック・プログラム・リスト

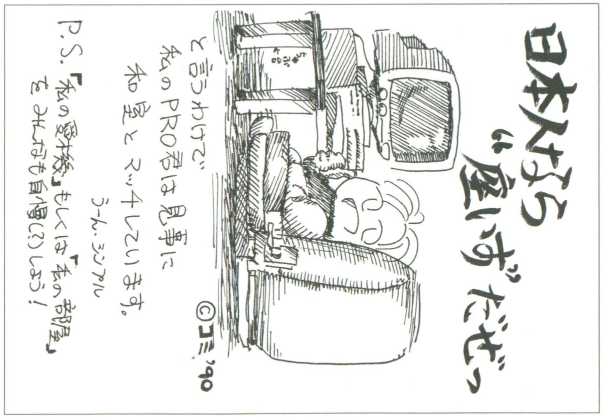
```
1000 '//////////////////////////////////////////////////////////////////////
1010 '/                THE SUPER SHINOBI (MEGA DRIVE) (C)SEGA              /
1020 '/                       *** LONG DISTANCE ***                        /
1030 '/                     COMPOSED BY Yuzo Koshiro.                      /
1040 '/                  PROGRAMED BY Naoyuki Kimura.       - 90/03/14 WED - /
1050 '//////////////////////////////////////////////////////////////////////
1060 DEFINT A-Z:DIM A(4,10)
1070 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203:DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
1080 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X1q8p3^20v0s0,0,0,0"):NEXT
1090 a$=USR4("P")
1100 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ NEIRO ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1110 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1120 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1130 DATA  48, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1140 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        BASS
1150 DATA  31, 18,  7,  6,  3, 22,  0,  4,  0,  0,  0
1160 DATA  31, 14,  6,  6,  3, 42,  0,  0,  0,  0,  0
1170 DATA  31, 10,  6,  6,  2, 21,  0,  0,  0,  0,  0
1180 DATA  31, 10,  7,  6,  2,  1,  1,  0,  0,  0,  0
1190 A$=USR1(CHR$( 0)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1200 '----------------------------------------------------------------------
1210 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1220 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1230 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1240 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        SUB
1250 DATA  21,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  8,  7,  0,  0
1260 DATA  16,  1,  0,  6,  0,  2,  0,  8,  7,  0,  0
1270 DATA  21,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  8,  3,  0,  0
1280 DATA  16,  1,  0,  6,  0,  2,  0,  8,  3,  0,  0
1290 A$=USR1(CHR$( 1)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1300 '----------------------------------------------------------------------
1310 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1320 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1330 DATA  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1340 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        MAIN
1350 DATA  31,  0,  0,  4,  0, 30,  0,  2,  3,  0,  0
1360 DATA  31,  0,  0,  4,  0, 30,  0,  1,  7,  0,  0
1370 DATA  31,  0,  0,  4,  0, 20,  0,  2,  7,  0,  0
1380 DATA  31,  0,  1,  8,  0,  4,  2,  1,  4,  0,  0
1390 A$=USR1(CHR$( 2)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1400 '----------------------------------------------------------------------
1410 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1420 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1430 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
```


★バカヤロー！ベーマガが大判化しちまったから，本棚にはいんないじゃね～かよ～！(富山市・内山英之16才)……【あまいゾ！私の本棚は3メーターぐらいまで大丈夫。**つぐ美**：影さんひょっとして床においてません？**影**：しまった。あれは床だったのか。**編**：ヨカ。】

★プログラムが掲載されたら、原稿料と掲載誌がもらえるのだからOFもそうしてほしい(僕はビンボー)。(佐賀県小城郡・井上聡14才)
……【影：なにィ！ここに載せてもらっているだけでも、ありがたく思え！ **編集長**：ベーマガが100万部に達成したら考えよう。】

```
1440 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        P.S.G.
1450 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  2,  0,  0,  0
1460 DATA  31,  0,  0, 10,  0,  2,  0,  1,  0,  0,  0
1470 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1480 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1490 A$=USR1(CHR$( 3)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1500 '--------------------------------------------------------------------
1510 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1520 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1530 DATA  62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1540 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        B.DRUM
1550 DATA  31, 23,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  7,  0,  0
1560 DATA  31, 15, 14, 15, 15,  0,  0,  0,  3,  0,  0
1570 DATA  31, 15, 14, 15, 15,  0,  0,  0,  7,  0,  0
1580 DATA  31, 15, 14, 15, 15,  0,  0,  0,  3,  0,  0
1590 A$=USR1(CHR$( 4)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1600 '--------------------------------------------------------------------
1610 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1620 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1630 DATA  37, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1640 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        S.DRUM(TONE)
1650 DATA  31, 24, 20,  0,  5,  0,  0,  1,  7,  3,  0
1660 DATA  31, 15, 13,  6,  4,  8,  0,  1,  3,  0,  0
1670 DATA  31, 15, 13,  6,  4,  8,  0,  1,  3,  0,  0
1680 DATA  31, 15, 13,  6,  4,  8,  0,  1,  3,  0,  0
1690 A$=USR1(CHR$( 5)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1700 '--------------------------------------------------------------------
1710 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1720 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1730 DATA  61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1740 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        S.DRUM(NOISE)
1750 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
1760 DATA  31, 16, 15,  6,  5,  0,  0, 15,  3,  3,  0
1770 DATA  31, 16, 15,  6,  5,  0,  0,  0,  7,  0,  0
1780 DATA  31, 18, 16,  6,  5,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1790 A$=USR1(CHR$( 6)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1800 '--------------------------------------------------------------------
1810 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1820 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1830 DATA  62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1840 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        TOM TOM
1850 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1860 DATA  31, 16, 11,  6, 10,  4,  0,  0,  0,  0,  0
1870 DATA  31, 16,  6,  6, 10,  4,  0,  0,  0,  0,  0
1880 DATA  31, 11,  9,  6,  8,  4,  0,  0,  0,  0,  0
1890 A$=USR1(CHR$( 7)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1900 '--------------------------------------------------------------------
1910 A$=USR4("S"):A$=USR2("0")
1920 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,S,N,R
1930 DIM A(5),B(5),C(5),D(5),E(5),F(5),G(5)
1940 '
1950 B8="@4O3(E,D)24R24"
1960 S8="@5O3(A,2B)12"
1970 N8="@6O3A12"
1980 R8="R12"
1990 '
2000 '///////////////////////////////// [ BASS ] /////////////////////////////////////
2010 '
2020 A(0)="T152R2@0Q8^20P3V15O2L12[0
2030 A(1)="|:3 EEE>E<EE EEE>E<EE >CCC>C<CC:DDD>D<DD< :|  CCC>C<CC< |:AAA>A<AA:|
2040 A(2)="|:  BBB>B<BB :| |:EEE>E<EE :|>|:CCC>C<CC:|<|:4BBB>B<BB:| ]
2050 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("1"+A(I)):NEXT
2060 '
2070 '////////////////////////////// [ SUB MELO 1 ] //////////////////////////////////
2080 '
2090 B(0)="R192R2@1^20P3V10[0O2L2Q7
2100 B(1)="E1GF+ G1BA B>E<BE A4E4E4C+4 D+2.L12>Q4GGA|:16BEG:|]
2110 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("2"+B(I)):NEXT
2120 '
2130 '////////////////////////////// [ SUB MELO 2 ] //////////////////////////////////
2140 '
2150 B(0)="R192R2@1Q7^50P3V10[0O2L2
2160 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("3"+B(I)):NEXT
2170 '
2180 '/////////////////////////////// [ MELODY 1 ] ////////////////////////////////////
2190 '
2200 C(0)="R192R2@2Q7^20P3V14[0O3L12
2210 C(1)="E2.B4 B4&BAGA2 B4>E4 GF+ED4 E2F+2<|:B>EGB4E2<:|>C4<A4E4C+4B2.
2220 C(2)="GGA B4E4E4 GGA B4E4E4 GGA B2>E2D+4&D+D+EF+2 ]
2230 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("4"+C(I)):NEXT
2240 '
2250 '/////////////////////////////// [ MELODY 2 ] ////////////////////////////////////
2260 '
2270 D(0)="R192R2@2Q7^20P3V13[0O2L12
2280 D(1)="B2.>E4E4&EDCD2E4B4BAGF+4G2A2V14R2B>EGBGB>E2<<B>EGBGB<
2290 D(2)="V13A4F+4C4<A4>G2.CCD E4<B4B4> CCD E4<B4B4> CCD E2B2B4&BBB>D+2 ]
2300 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("5"+D(I)):NEXT
2310 '
2320 '///////////////////////////////// [ P.S.G. ] ///////////////////////////////////
2330 '
2340 E(0)="R2@3Q8^20P3V11L12[0|:8R1:|O4E2.F+F+F+ G2.GGA B1&B1]
2350 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("6"+E(I)):NEXT
2360 '
2370 '///////////////////////////////// [ DRUM 1 ] ///////////////////////////////////
2380 '
2390 F(0)="S200,-127,180,254Q8^20@V127P3"+B8+"|:5"+S8+":|[0"
2400 F(1)="|:14"+B8+R8+B8+S8+R8+B8+":|
2410 F(2)=B8+B8+B8+"@5O3A24A24"+S8+S8+"@7W0O4E24E24E12E12C24C24C12C12W254
2420 F(3)="|:"+B8+R8+B8+S8+R8+S8+"@4O3E24E24"+B8+B8+S8+R8+B8+":|
2430 F(4)="|:3"+B8+R8+B8+S8+R8+B8+":|"+B8+"|:5"+S8+":|]
2440 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("7"+F(I)):NEXT
2450 '
2460 '///////////////////////////////// [ DRUM 2 ] ///////////////////////////////////
2470 '
2480 G(0)="Y15,222Q8^40@V127P3"+R8+"|:5"+N8+":|[0"
2490 G(1)="|:14"+R8+R8+R8+N8+R8+R8+":|
2500 G(2)=R8+R8+R8+"@6O3A24A24"+N8+N8+"@7W0O3E24E24E12E12C24C24C12C12W254
2510 G(3)="|:"+R8+R8+R8+N8+R8+N8+R8+R8+R8+N8+R8+R8+":|
2520 G(4)="|:3"+R8+R8+R8+N8+R8+R8+":|"+R8+"|:5"+N8+":|]
2530 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("8"+G(I)):NEXT
2540 '
2550 '/////////////////////////////////// [ PLAY ] ///////////////////////////////////
2560 '
2570 A$=USR4("P")
2580 '    ヨシカワー ユタシ゛ー シュンコ゛ー ケ゛ンキカー! オット イス゛ミ ヲ ワスレテタ。 テルチャン モ ミテルカナ。
2590 '    イス゛ミ! コント゛ アッタトキカ゛ キサマ ノ サイコ゛タ゛! (コ゛ールテ゛ンアックス) ナソ゛ ノ モヒカン ニンシ゛ャ ヨリ
```

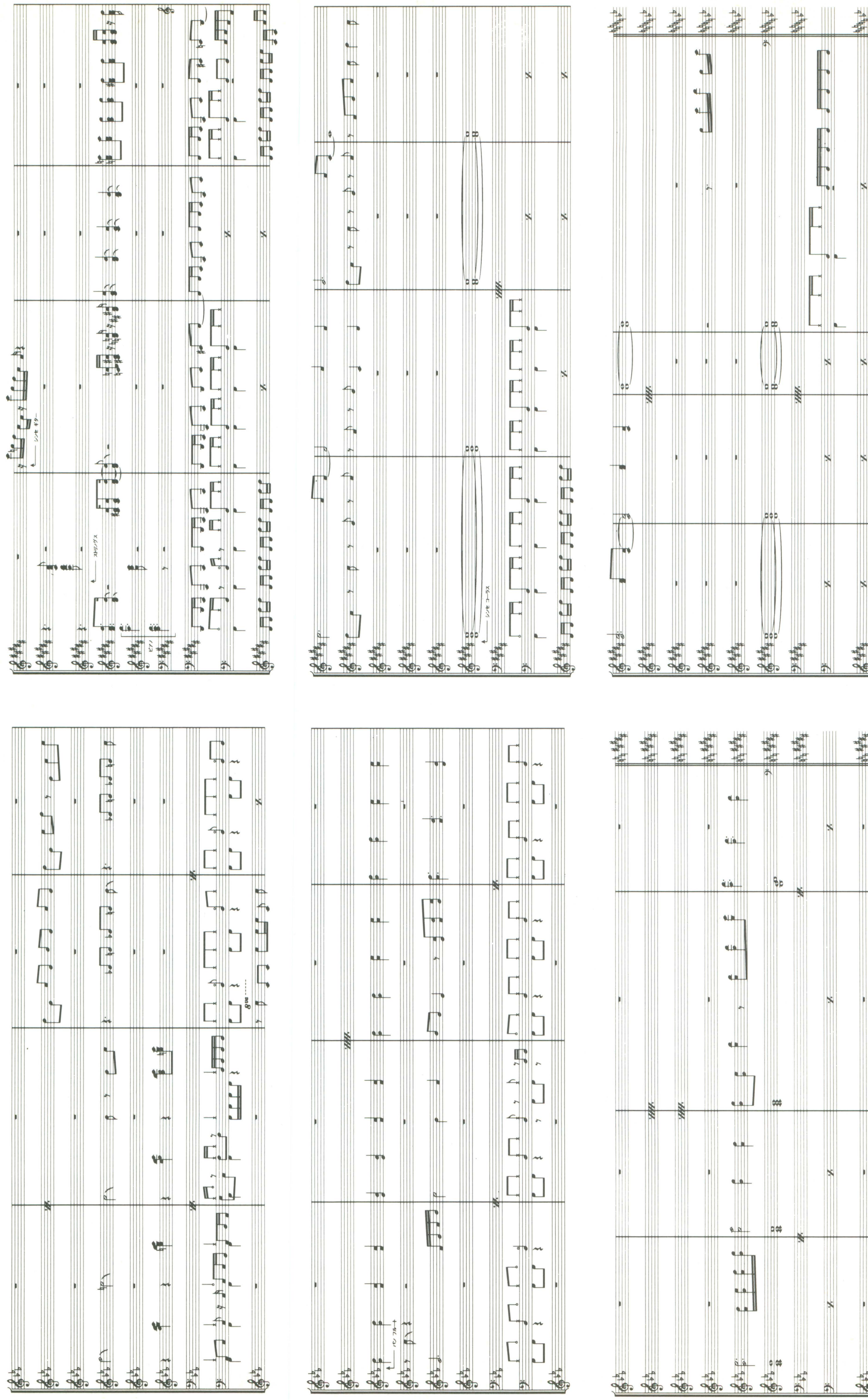
評…そうか，そうか(Dr.D)

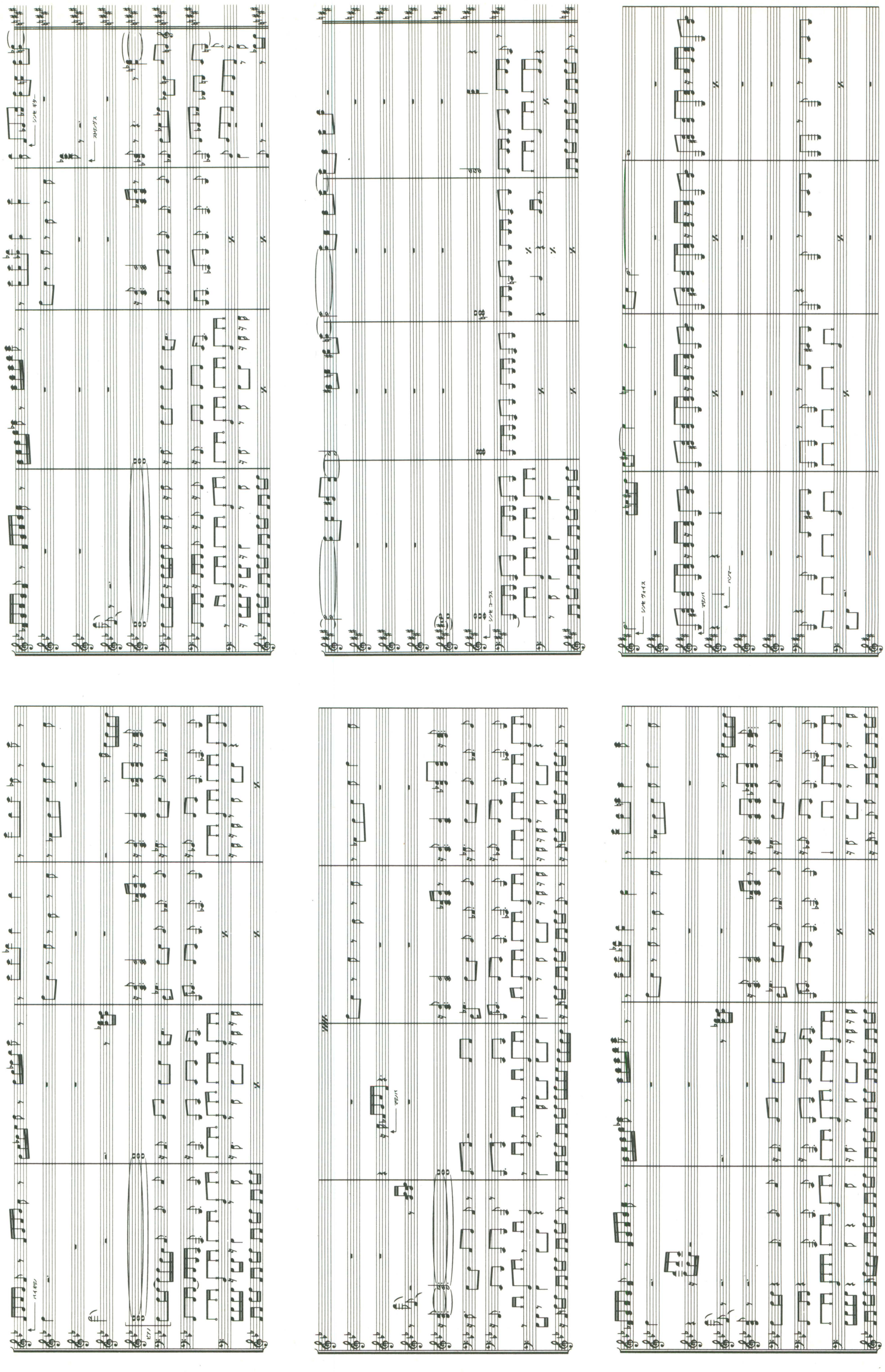


by 長野県北佐久郡・Mr.コミ

作・編曲：田口　洋



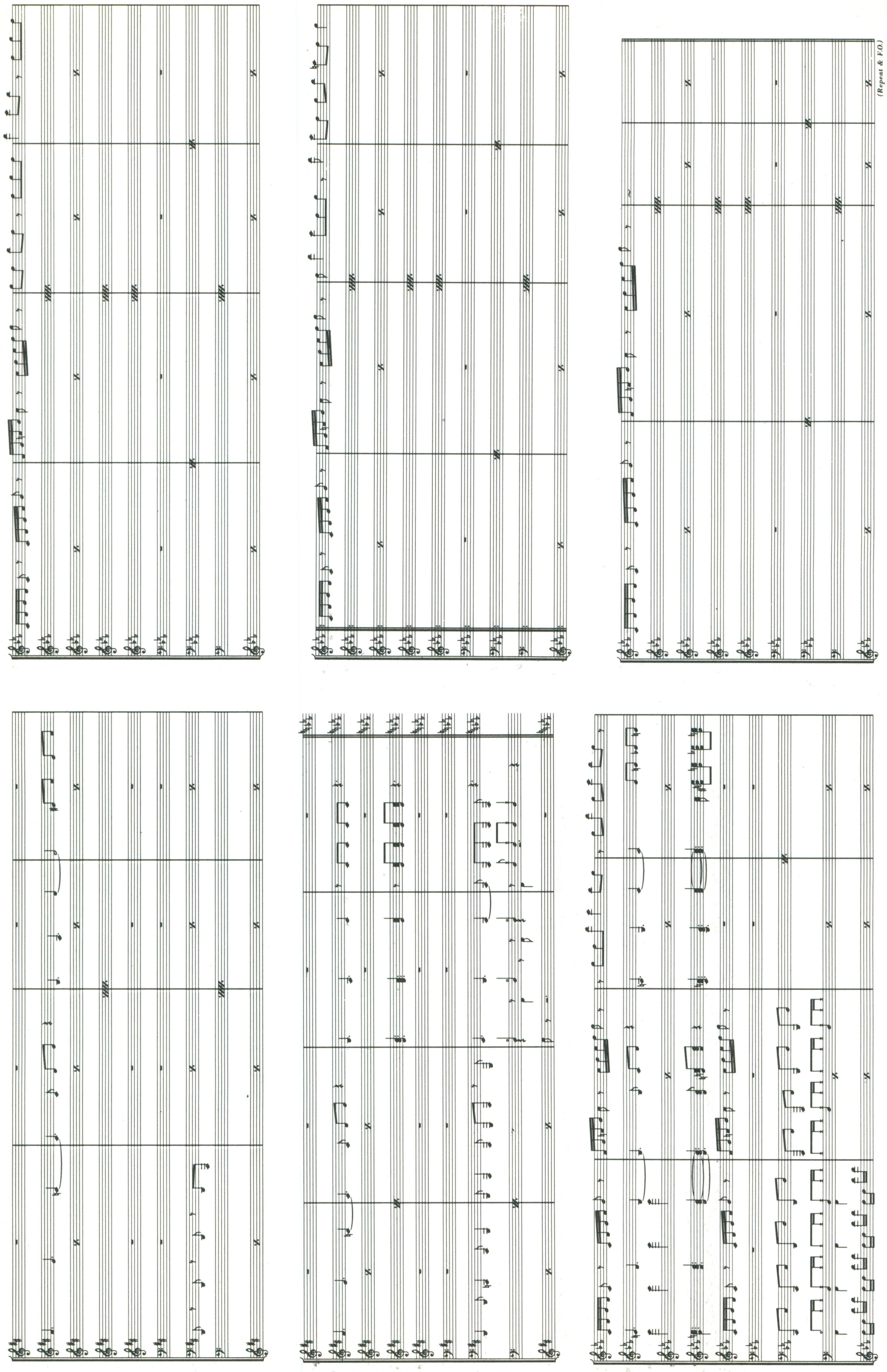

シンセ ギター
ストリングス
ピアノ
シンセ コーラス
パン フルート
8va




バイオリン
ブラス
ピアノ

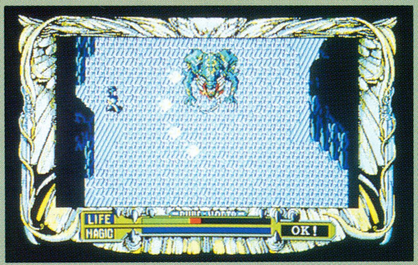


シンセ ギター
ストリングス
シンセ コーラス


(Repeat & F.O.)

目覚めよ、新たなる冒険者達!!





写真はPC98



写真はPC98



ルーンワースオリジナルグッズ発売中!!

●トレーナー(フリーサイズ) 標準価格¥3,400
カラー/ホワイト・ブラック・ダークブルー・マスタード・ワインレッド
●バンダナ 標準価格¥800
●テレフォンカード 標準価格¥1,000
※グッズの標準価格は、税込価格です。

●お申し込み方法
■左記のグッズは、通信販売のみで、販売しています。ご希望の方は、現金書留または郵便為替で、グッズ名、色、などの必要事項と、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、直接当社宛にお申し込みください(送料はサービスします。)なお、速達希望の場合は、300円をプラスしてください。


待望のカプコン・アルフ ライラ ワ ライラ 第3弾!
「ファイナルファイト」「戦場の狼Ⅱ」「1941」
「カプコンワールド」「ハテナはてなの大冒険」
最新ゲームタイトル5タイトルをオリジナルとアレンジバージョンで
140分フルに詰め込んだ強力盤。
Final Fight™
5.21 ON SALE
ファイナルファイト
GSM CAPCOM 3
<収録曲>
月の摩天楼(Final Fight Arrange Version)/
ラヴァーン(1941Arrange Version)/
Battlefieldwashing(戦場の狼Ⅱ Arrange Version)/
カプコン組曲(!?)(CAPCOM WORLD/ハテナはてなの大冒険 Arrange Version)/
Final Fight/戦場の狼Ⅱ/1941/
CAPCOM WORLD/ハテナはてなの大冒険
CD(2枚組):PCCB-00030 ¥3,500(税込)¥3,398(税抜)
カセット(2本組):PCTB-00008 ¥3,500(税込)¥3,398(税抜)
特典:解説書、楽譜、ファイナルファイト・キャラクターミニピンナップ
[予約特典]オリジナルB2カラーポスター


NEC
PC Engine
震撼無限大!
炸裂!コア・マシン。
HE system
PC Engine
CORE
GRAFX
NEW
PCエンジンコアグラフィックス
標準価格24,800円(税別)
●コア構想対応ハードとして生み出されたニューPCエンジン。
●フェイスデザインとボディカラーもブラックに一新。
●連射機能付ターボパッドを標準装備。
●AVステレオ出力端子を標準装備。
※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
これが核(CORE)だ!
マニアに向けて高性能
PCエンジンがさらに身近に!
SHUTTLE
PC Engine
NEW
PCエンジンシャトル
標準価格18,800円(税別)
●ジェット機スタイルのかっこいいデザイン。
●連射機能付ターボパッド標準装備。
●AVステレオ出力端子を標準装備。
※CD-ROM²・プリントブースター等とは接続できません。
※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
PC Engine
SUPER
GRAFX
NEW
PCエンジンスーパーグラフィックス
標準価格39,800円(税別)
●グラフィック機能が強化され、背景画面がナント2面に!!
●スプライトも従来の倍の数になり、キャラクターのちらつきなどをなくします。
●RAM倍増で能力アップ。RPGやシュミレーションゲームに大きな味方。
●入出力端子を新装備。パワーコンソールを接続して楽しさ拡大。
●AVステレオ出力端子も標準装備されています。
※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



レンタルで、手にせよ。
超ド級のゲーム・ワールドが、
レンタル・ビデオ店、
ゲームセンターで待っている。
NEO GEO
凄いゲームを、連れて帰ろう。



SNK

最先端のゲームセンター・マシンと、まったく同一のゲームが、あなたの部屋で楽しめる。

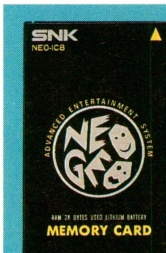




ゲームセンターの興奮を、そのまま家庭で。「ネオ・ジオ」は、当社の最新ゲームセンター・マシン「MVS(マルチビデオシステム)」と同一のゲームがレンタルで手にできる新時代のエンターテインメント・ギア。最大330メガものデータ・メモリーを始め、数々のスーパー・スペックを満載。目を見張る超現実的なグラフィック、反射神経を刺激するスピード感、人の絶叫や歌声など生命をも感じさせるサウンドが、プレイヤーをかつてない劇的なゲーム・ワールドへと導く。その世界の中では、壮絶な死闘や緊迫した勝負を通じ、いくつもの熱いドラマが展開されてゆく。さあ、凄いゲームを連れて帰ろう。あなたの部屋は、未体験の興奮と感動に包まれる。



劇的体験
MAX330MEGA



ゲームセンターと家庭を結ぶ、相互間での継続プレイも実現。

ゲームの進行状況が保存でき、
継続プレイが行なえるメモリーカードを採用。
これによりゲームセンターと
家庭のネットワーク化も実現。
エンディングまでジックリと楽しめる。

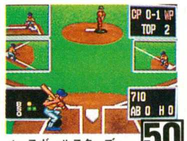
※メモリーカードは、別販売となります。



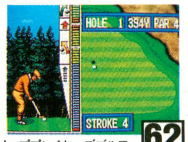
グラフィック、スピード、サウンド。すべてが超ド級の迫力。プレイヤーを劇的体験へと導くソフトを次々リリース。


マジシャンロード 46 MEGA


ナム-1975 46 MEGA



ベースボールスターズ プロフェッショナル 50 MEGA



トッププレイヤーズゴルフ 62 MEGA



麻雀狂列伝 西日本編 42 MEGA


ライディングヒーロー 42 MEGA

ント・キャンペーン

抽選で100名様にオリジナルTシャツをプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号ならびにS・M・Lいずれかの希望サイズをご明記の上、〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 ㈱SNK「Tシャツ・プレゼントーベーマガ」係までご応募ください。6月30日消印有効です。なお当選の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

CROSS MEDIA SOFT

帝王がご一緒します。

ジャック・ニクラウス

PC-88版登場!

あの世紀のプロゴルファー、ジャック・ニクラウスが、世界の名門コースより厳選した18ホールと彼自身が設計した2コースの計54ホールを舞台に、リアルな3D画面で臨場感あふれるゴルフが楽しめるファン待望の全米大ヒットソフトPC-88でもいよいよ発売。プレイヤーの実際の視点にたつ画面、ホールレイアウトの完全再現、ボールの転がりから障害物の反応までなにもかもまるで実際にプレイしているような現実感。最大4人までプレイ可。ジャック・ニクラウス他個性いっぱいのコンピューター・プレイヤーも9人登録。プレイ方法はストローク、マッチ、スキンズの3方式。











収録コース ジャック・ニクラウス特選18ホール ■オーガスタ 7、10、12、13 ■セント・アンドリュース12、14、17 ■リビエラ10、18 ■ペブル・ビーチ7、8、13、18 ■バルタスロール 4、17 ■ミュアフィールド18 ■オークモント18 ■メリオン11 ■ロイヤルリザム12 ■キャッスル・パインズ・ゴルフ・クラブ18ホール ■デザート・マウンテン18ホール

コース・データ集も順次発売!

コースデータ集 Vol.1
89三大メジャー大会開催コース編

収録コース
- ■オーク・ヒル(全米オープン)
- ■ロイヤル・ツルーン(全英オープン)
- ■ケンパー・レイクス(全米プロ)

計54ホール

6月15日発売 ■PC-9801 VM以降 ■PC-9801 UV以降

発売中 ■X68000 ■J-3100 ■AXマシーン ■IBM/PC/AT/AX

各¥4,800(税抜)

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

好評発売中 ■PC-8801SR以降 ■PC-9801VM以降 ■PC-9801UV以降 ■X68000 ■J-3100シリーズ ■AXマシーン ■IBM-PC/AT/XT 各¥8,800(税抜)

コースデータ集 Vol.2
インターナショナル編

収録コース
- ■オーストラリアンGC(豪)
- ■セント・クリークGC(日)
- ■セント・メリオンGC(英)

計54ホール

6月15日発売 ■PC-9801 VM以降 ■PC-9801 UV以降 ■X68000

各¥4,800(税抜)



画面写真はX-68000版です





やじうま ペナントレース 1990データ

君だけの熱闘!

——1990年版データ集も開幕にあわせて発売中!——

大好評「やじうまペナントレース」。今年のペナントレースにあわせて1990年版完全選手データ集発売。
ドラフト、トレード、新外人選手までの新戦力を今年のペナントに完全網羅。
一足早いペナントレースで優勝を競え!!

- ●PC-8801 SR以降〈Sリーグ6球団プラスPリーグ1球団データ収録〉
- ●PC-9801シリーズ、X-68000〈Sリーグ6球団Pリーグ6球団計12球団データ収録〉

注 このソフトには「やじうまペナントレース1988」(PC88、PC98)「やじうまペナントレース1989」(X68)が必要です。

各¥4,800(税抜)

▶「データ集」が楽しめるオリジナル「やじうまペナントレース」X-68000版も好評発売中!

- ●「やじうまペナントレース1989」(X-68000対応)
- ●「やじうまペナントレース1988」(PC-88、PC-98対応) 各¥7,800(税抜)



FTL
もう逃げられない!
噂を超えた面白さ!
世界中で数々の金字塔を打ち立てたリアルタイムRPG「ダンジョン・マスター」の興奮は本物だった。
3Dグラフィックスに展開される奥の深い迷路、数々のトリック、パーティーを突然襲って来る不気味なモンスター、組合せと熟練度によって決定される魔法、
それぞれの武器によって異なる攻撃方法、そして何よりもプレイヤーの思考、行動にリアルタイムで反応する見事なゲーム・システム……
このゲーム抜きでR.P.G.は語れない。
Dungeon
Master
ダンジョン・マスター
「ダンジョン・マスター」
オリジナルTシャツ(Mサイズ)
¥1,800(送料込み)にて限定発売!
ご希望のかたは現金書留にて
下記通販係までお申し込み下さい。
好評発売中
■X68000
マウス対応
■PC-9801VM21/11, VX, RX, RS, RA ■PC-98DO
■PC-9801UV21/11, UX, CV, EX, ES
要バス・マウス/アナログRGB対応
各¥9,800(税抜)
Produced by FTL Games Copyright c 1987, 1990 Software Heaven, Inc. Copyright c 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
■発売 ビクター音楽産業株式会社
通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株〈通信販売係〉

MEGA DRIVE

先制攻撃開始

HELLFIRE™

ヘルファイアー

メサイヤ 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部（直通）03-486-6588（受付時間）9時～18時

今、X68000の通信が変わる!!!

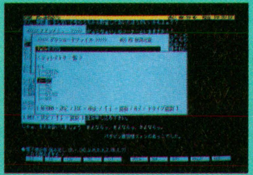
た〜みのる2

ユーザー重視の機能を搭載して

好評発売中
17,800円

24/31KHz
ディスプレイ
対応

「た〜みのる」が装いも新たに「た〜みのる2」として登場！
「た〜みのる」が通信入門版なら
「た〜みのる2」はマニアタイプの通信ソフトです!!



X68000
専用

パソコン通信ソフト

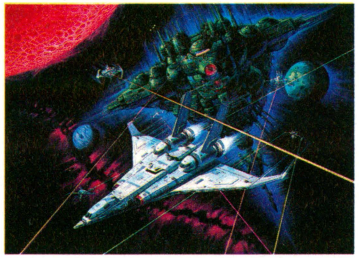
「た〜みのる2」はX68000用に製作された通信ソフトです。X68000の機能を充分に引き出して、ユーザーの方々が簡単に操作できるよう工夫・製作されています。

〈機能概要〉

★ウインドウメニュー方式による機能選択。★オートダイヤル・オートログインプログラムの自動作成機能。★オートログインプログラムのユーザー作成可能。★「た〜みのる2」起動時オートダイヤルするホストの設定が可能。(登録により起動時指定ホストへのオートダイヤル可能)★アップロード・ダウンロード機能。★アップロード時のウエイト種別の選択、及び各ウエイト時間の設定機能。(文字間待ち時間・行間待ち時間・待ち文字列の設定)★XMODEM方式(SUM128/CRC128/CRC1024)によるアップロード・ダウンロード機能。★バックログ(受信バッファ)機能。(直接送信・保存・文字検索・エディタへの直接転送・表示領域の可変・逆スクロール・容量設定・バックログリセット・バックログメモリ使用量表示・バックログ参照時に通信が可能)★通信画面からのバックログスクロール。(バックログを開いて通信を行なっている最中に、通信画面上からバックログ画面をスクロールさせることができます。)★オリジナルエディタの搭載。(指定範囲直接通信・保存・文字列検索・文字列置き換え・指定行ジャンプ・部分コピー・エディタ領域の可変・エディタで編集中に通信が可能)★ヒストリ(UNDO)機能・編集機能・(11個までのヒストリー・1ラインエディタによる文字列の編集・登録)★通信中に子プロセスによるHumanコマンドの実行。(実行コマンドの事前登録が可能)★自動実行トレース表示機能。★ファイル内容表示。★ファイル一覧表示・選択。(ファイルソート・サーチ機能)★指定パス・ディレクトリのツリー表示機能。(パスの事前登録が可能)★ディレクトリー覧表示・選択。★ヘイズAT・CCITT・MNPモデム対応。★半角カタカナの平仮名変換表示。★ローカルエコー可能。★16進表示による受信文字列表示機能。★ブレーク信号送信時間設定機能。★画面表示色の設定変更可能。★232C割り込みインジケータ表示。★画面モードの変更可能(24KHz、31KHz)★カラムゲージ表示機能。★チャット用1ラインエディタ編集。★ファンクションキー(F1〜F20)・カーソル移動キーの開放によりユーザー設定可能。★ユーザーキーの設定(アルファベットA〜Zまでに文字列設定可能)★通信終了時のバックログ自動または指定保存機能。

「た〜みのる」ユーザーに差額交換サービス実施中!!
ユーザー登録をされていない方は早目に愛用者カードをお送り下さい。

ネメシス'90 NEMESIS



開発順調

¥8,800

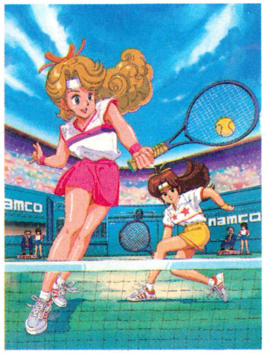
「ネメシス」このネーミングに聞き覚えはありませんか？そうです!!あのグラディウス2(MSX版)の海外名なのです。これを、大幅にアレンジX68000用「グラディウス2」SPSオリジナルとして移植、開発中!!X68000のグラディウスシリーズがまた一つあなたのコレクションの中に増えますよ!!!

ワールドコート

近日発売！

¥8,800

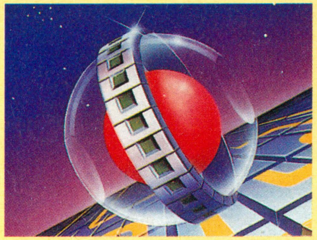
あの「ワールドコート」が、X68000版で新登場!!
ゲームセンターで手に汗を握ってプレイしたテニスの興奮をX68000で再現します。もちろん、ひょうきんQ3－C3・Q2も忠実に再現して皆様のお相手をします。



好評発売中

コナミのパズルゲーム「キューブリック」のX68000の移植版

キューブランナー CUEB RUNNER



……あなたは、全面制覇できますか?……
レールのついた15枚のブロックを巧みに組み合わせてモアイの乗ったキューブを時間内に全部のレールを通過させれば面クリアです。とにかく、夢中になること間違いなし。じっくりパズルゲームで過ごしましょう。

SPS-NET

TEL (0245)46-1167(代)

Tri-P 好評運営中(4回線)／一般回線(9回線) MNPクラス7

24時間運営(N81XN)
ゲストID(GUEST)
※GUESTアクセスは無料ですのでぜひ、一度試してください。

入会方法

登録料¥3,000(税別)
会費無料

下記の用紙に直接記入するか又は、コピーして記入し、72円切手同封の上、「SPS-NET係」までお送り下さい。届き次第、仮登録を行いID発行後SPS-NET専用の郵便振込み用紙ならびに運用の手引きをお送りいたします。それに従い、3ヶ月以内に登録料3,000円(税別)を御入金下さい。
入金確認後正式会員として再登録します。

例◎パスワード＝SPS-NET (8文字まで大小文字の識別あり)
(　　　　)

◎本名＝大和大五郎(8文字まで)
(　　　　)

◎ペンネーム＝大ちゃん(4文字まで)
(　　　　)

◎年齢＝30(現在の年齢)
(　　　　)

◎電話＝0245-45-5777(市外局番から)
(　　　　)

◎職業＝株式会社エス・ピー・エス(16文字まで)
(　　　　)

◎住所＝福島市太平寺字町ノ内5-3(24文字まで)
(〒　　　　)

◎自己紹介＝SPS-NETをよろしく (24文字まで)
(　　　　)

◎システム構成＝X68000ACE-HD MD2400B (18文字まで)
(　　　　)

★Tri-P資料(必要・不要)
Tri-P資料不要の場合62円切手を同封してください。

好評発売中！

「棋太平」各種発売中
…………価格T4,500円5″FD **6,500円**
…………5″2HD 3.5″FD **7,000円**

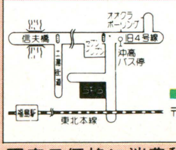
「ザ・リターン・オブ・イシター」
……PC-8801以降PC-9801シリーズX1ターボFM77価格 **6,800円**

「た〜みのる」X68000…………価格 **12,800円**

「HOST PRO-68K9」…価格 **59,800円**

「HOST PRO-68K3」…価格 **39,800円**

「JETターボ・ターミナル」………価格 **9,800円**



(株)マイコンハウス SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます 尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください ●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名(株)エス・ピー・エス ●金額 代金に3%の消費税を加算した額●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください その場合、おつりのいらないようにお願いします

■表示価格に消費税は含まれておりません。



dexter soft
新発売
妖魔降臨
死の世界から三人の勇者が帰ってきた。
MSX初！キミはこんな超ビッグなキャラクターを見たことがあるか！画面ブッチギリのデカキャラが大暴れ。3人の主
人公はそれぞれ得意技を持っている、キミが3人を選ぶ順番で攻略法が違うぞ！デカ敵キャラがゾロゾロ！
ステージは8面、アクションにつぐアクションがキミをラストの大感動へ導くぞ!!
松尾芭蕉
愛する女性・静を救え！墓場からよみがえった3人の男たち＝忍者・松尾芭蕉、武将・徳川吉宗、退魔師・安部晴明がそれぞれの得意技で恐しいパワーを秘めた妖怪どもに挑む。メチャクチャ悪事をつくす妖怪の魔手は都を炎に包み、人々を恐怖におののかせている！さあ、日の本の国の滅亡の日は近ずく！さらわれた静を守る結界の効き目も108日！身の毛もよだつ恐ろしい巨大な妖怪が次から次へ。恐怖の体験に耐えて、君はいつまで戦い続けられる？それともパソコンと手を切るか！
MSXアクションゲーム
妖魔降臨
ND-30
価格7,800円
MSX 2+
MSX 2
2DD DOS1
No Copy
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田5-2-2 浜田ビル
日本デクスタ関西株式会社 〒542 大阪市中央区瓦屋町1-9-3中澤中央ビル4F
●お問合わせは☎03-839-4716
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。



PC Engine
待ってた甲斐が、ありました。
スプラッターハウス
SPLATTERHOUSE
この館では、あなたの悲鳴は誰にも聞こえない
SCORE 200
LIFE ITEN
SCORE 0
LIFE ITEN
好評発売中
6,800円(税別)
源平討魔伝
諸行無常の復讐絵巻
好評発売中
6,800円(税別)
シューティングゲームの
流れを変える!!
360度マルチシューティング
BARUNBA
バルンバ
好評発売中
©ZAP CORP/NAMCO LTD.
6,800円(税別)

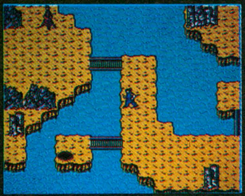
ファミリーコンピュータ™用カセット
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

namcot

デジタル・デビル物語(ストーリー)
女神転生II







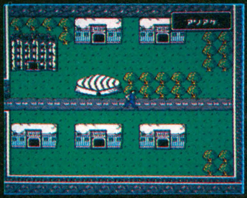




















「デジタルデビルストーリー/女神転生」から3年、強烈なファンのラブコールに応え、「女神転生II」が新たに登場。舞台は2036年の東京。登場する悪魔の数は150から250に増えた。音楽はハードロックが基本。
4メガ+バッテリーバックアップを搭載し、神と悪魔、善と悪、最新のテクノロジーの世界を表現した傑作品。

好評発売中
7,800円(税別)

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局022-227-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

大盛況!! ファルコムフェスティバル'90

3.26.P.M.16:00～「新宿ルミネホールACT」



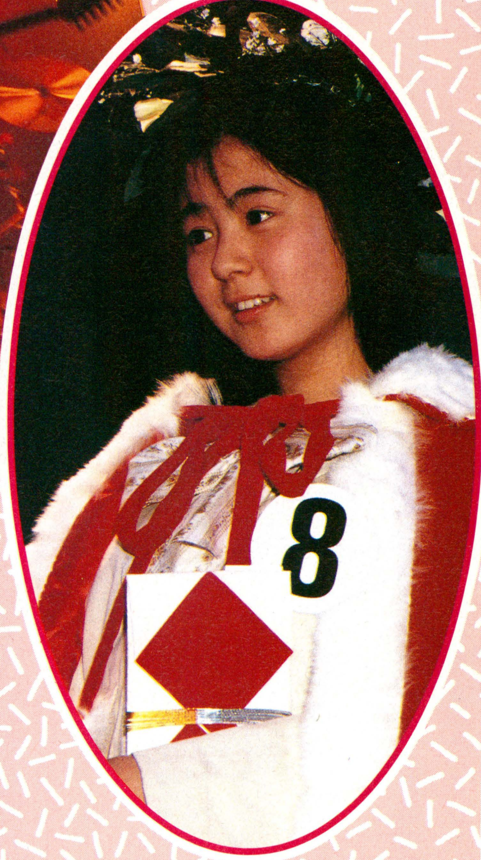
■グッズやレコード売場は大混乱!



■J.D.K.バンド初の迫熱ライブ!!

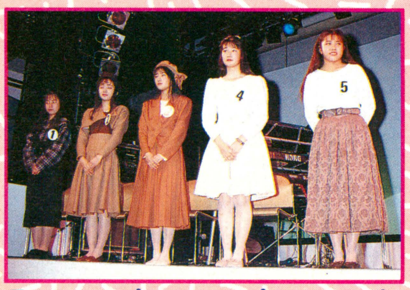


■豪華賞品争奪ワイワイゲーム大会!



■"ミス・リリア"グランプリに輝いた杉本理恵ちゃん!!

約2,000人の中から選ばれて本選大会に出場した10人の美少女達!!——





①廣岡恵美子さん

準グランプリ



②今溝良子さん



③石川文子さん



④江川知安紀さん



⑤大出恵美子さん

審査員特別賞



⑥斉川ルミさん



⑦吉岡里佳子さん

グランプリ



⑧杉本理恵さん

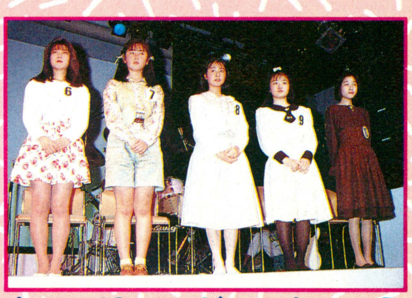


⑨中澤美佐子さん

審査員特別賞



⑩海老根香織さん



み・な・さ・ん　あ・り・が・と・う

■主催：日本ファルコム
■後援：キングレコード

■協賛：ハドソン/セガ・エンタープライゼス
ビクター音楽産業/ブラザー工業　角川書店

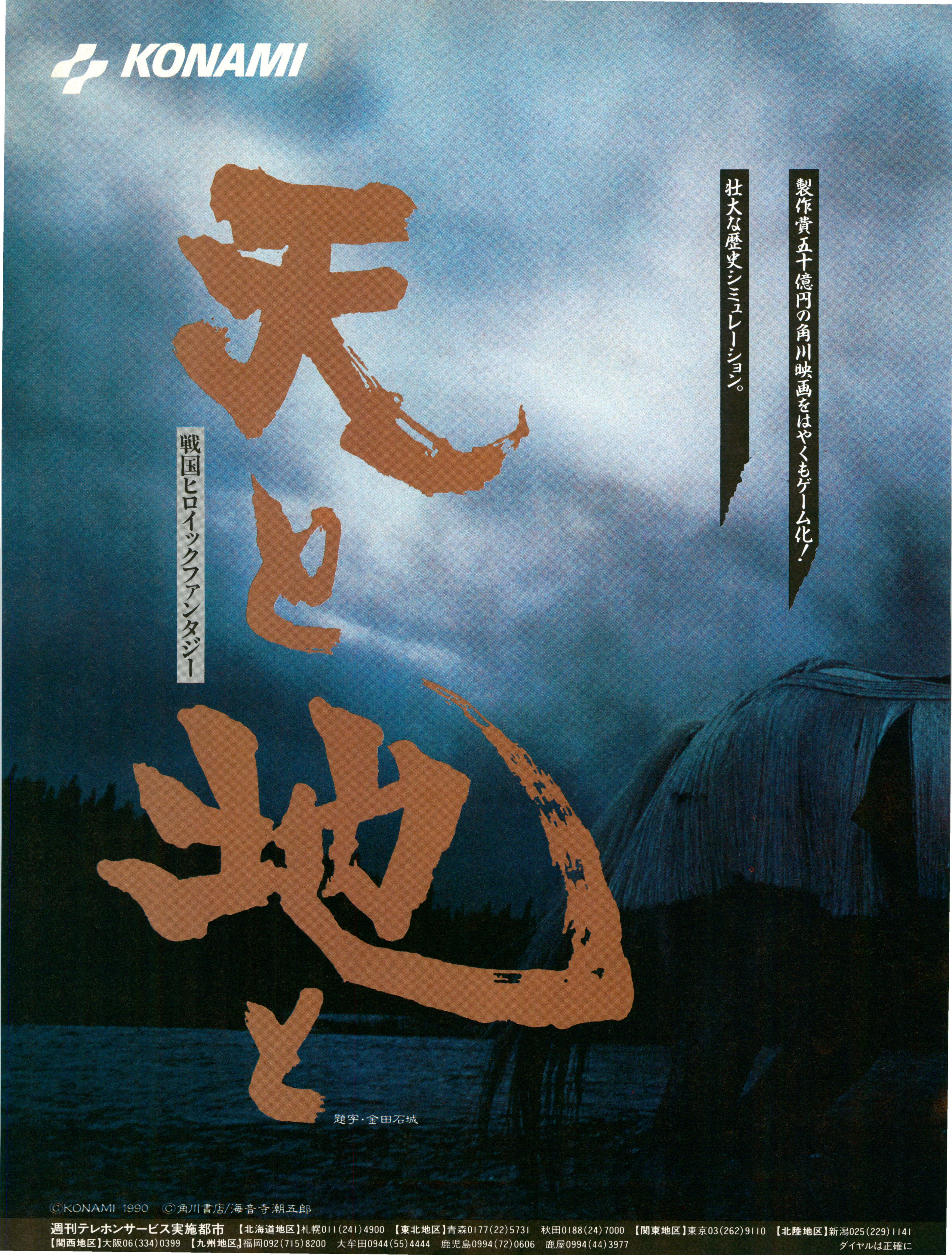
ゲーム・ミュージックの宝庫
キング CGM シリーズ

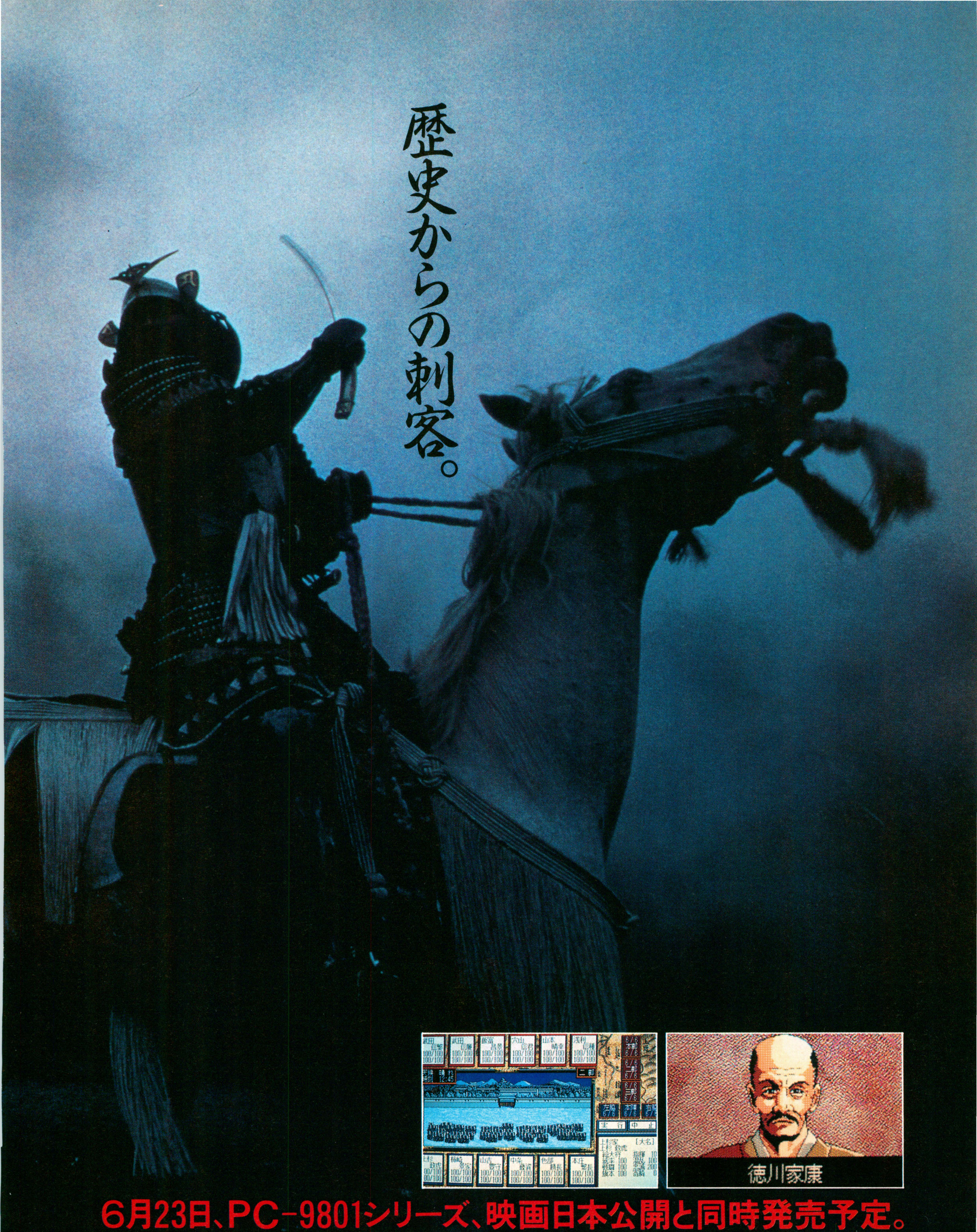


緊急速報 パーフェクト・コレクション **Ys〈7.21〉/YsII〈8.21〉発売決定!!**

みんなが待ちに待ったアルバムがいよいよ発売されるぞ。あの「イース」と「イースII」が、それぞれCD２枚組のパーフェクトコレクションシリーズとなって登場だ!!
DISC1は、おなじみ、米光　亮による、全曲スペシャルアレンジバージョン。DISC2は、ボーカル・バージョン、NeW Age Music バージョン、J.D.K.BANDスペシャル・バージョン、そして今回、角松敏生バンドのKeyboadなどでおなじみだった、林 有三によるスーパー・アレンジ・バージョンとバラエティに富んだ内容でお届けしちゃうのだ。詳しい内容については、次号の広告で紹介するので、お見逃しなく!!

●ディレクター●プロモーター 他
CGMスタッフ大募集!
ファルコムレーベル、コナミレーベル
お問合せは… TEL.03(945)2122 境(サカイ)まで


KONAMI
製作費五十億円の角川映画をはやくもゲーム化！
壮大な歴史シミュレーション。
天と地と
戦国ヒロイックファンタジー
題字・金田石城
©KONAMI 1990 ©角川書店/海音寺潮五郎
週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977
ダイヤルは正確に

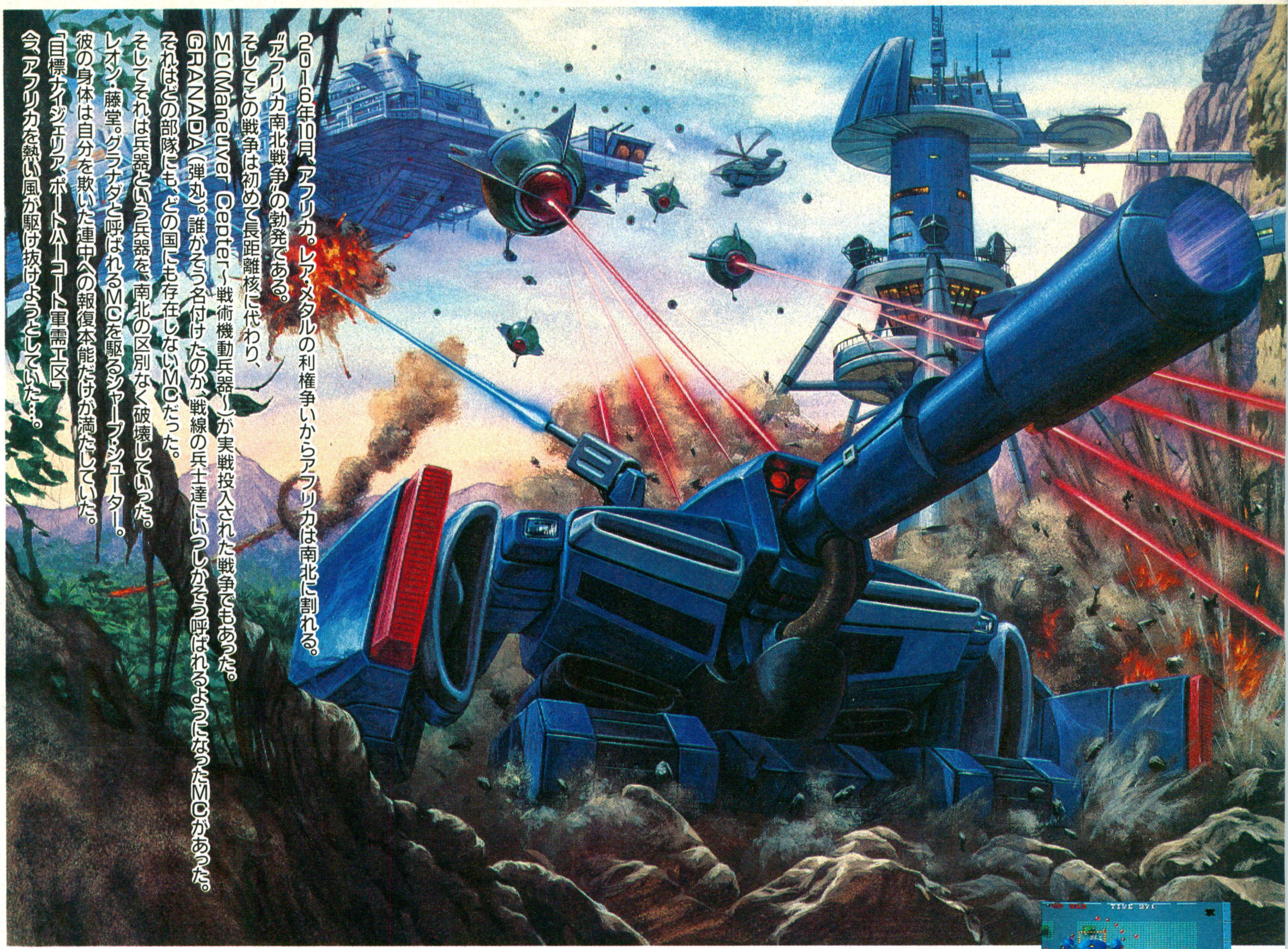


6月23日、PC-9801シリーズ、映画日本公開と同時発売予定。

PC-8801シリーズ、X68000、MSX2,2+開発進行中。

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

シューティング・パワーは邂逅する。



2016年10月、アフリカ。レア・メタルの利権争いからアフリカは南北に割れる。
"アフリカ南北戦争"の勃発である。
そしてこの戦争は初めて長距離核に代わり、
MC(Maneuver Cepter〜戦術機動兵器〜)が実戦投入された戦争でもあった。
GRANADA(弾丸)。誰がそう名付けたのか、戦線の兵士達にいつしかそう呼ばれるようになったMCがあった。
それはどの部隊にも、どの国にも存在しないMCだった。
そしてそれは兵器という兵器を、南北の区別なく破壊していった。
レオン・藤堂。グラナダと呼ばれるMCを駆るシャープ・シューター。
彼の身体は自分を欺いた連中への報復本能だけが満たしていた。
「目標ナイジェリア、ポートハーコート軍需工区」
今、アフリカを熱い風が駆け抜けようとしていた…。

マニアを唸らせる敵キャラクター

各面ごとに専用プログラムを持った敵キャラクター達の動きは透逸!
したたかなアルゴリズムはゲーマーならずとも舌打ちものの出来!

MIDI対応によるNew Music System

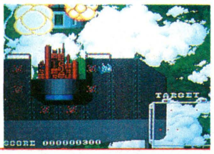
MIDI使用時はプロのミュージシャンによって音色にいたるまで編曲されたBGMをお楽しみいただけます。
もちろん通常時のBGMも聞き応え充分です。

華麗に舞うイメージビジュアル

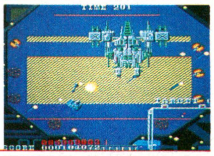
オープニング、エンディングはもとより面クリア時にはアイキャッチが入り、ビジュアル的イメージをかき立てます。



STAGE1:タボラ地区。平和であったはずの市街は血の海地獄と化す。弩級MC「ギブル」が宙を舞い、グラナダを襲う!



STAGE2:巨大空中戦艦「アスターシャ」上での戦いはマルサビト地区に及んだ。眼下に流れる何層もの雲海。雲間から見える大地は飢えた狼どもを呼び寄せる!



STAGE3:地上300メートルのハイウェイを擁すシューバ地区。疾走するグラナダの行く手を阻むは中級MC「バルザック」。前後より迫るMC部隊、ハイウェイからの落下は死を意味する!



STAGE4:キロモト地区。グラナダの行軍は夜間にも及んだ。妖しく光るサーチライト。防衛線を守る特殊MC部隊との激突! 新型MCの正体は?



BONUS:補給を終えたグラナダは、後続部隊を足止めするためにキサンガニ燃料区を破壊する!

戦いは続く、彼の中の熱き血が途絶えるまで…。
To be continued next stage.

MANEUVER CEPTER Granada グラナダ

対応機種:X68000シリーズ ディスク枚数:5"2HD 3枚組 定価:¥8,800
ADPCM/ジョイスティック/MIDI対応
対応MIDI:MT32(Roland) CM32L(Roland) CM64(Roland)

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。
もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F

パソコン・ソフトウエア流通革命を実現した「ソフトベンダー武尊」のすべて

ブラザー工業㈱TAKERU事務局　荒川直子



▶ソフトウエアの自動販売機「ソフトベンダー武尊」

発送の転換が発足のきっかけ

「物流から情報流通へ。発送の転換がいま光る」というのがソフトベンダー武尊のキャッチ・フレーズ。

発想の転換じゃないの？と思う人もいるだろうから，まずそのへんを説明してみましょう。

皆さんが，ソフトを購入するのは，普通はパソコン・ショップの店頭か，最近増えてきた通信販売でしょう。

たくさんのソフトがあるなかで，欲しいソフトを手に入れるのはけっこう難しいのではないでしょうか。

特にゲームソフトはまるで生鮮食料品と同じように，どんどん新作に置き換えられてしまいます。

人気ソフトは品切れするし，ちょっと前に発売されたソフトは取り寄せしてもらわないとダメだし，イライラさせられた経験はどなたにもあるはずです。

これには展示スペースの問題もあるし，販売店が不良在庫をかかえないように慎重に仕入れるということもあるし，同様にソフトハウスが生産本数を確実に販売できる数におさえていることなどの原因が考えられるでしょう。

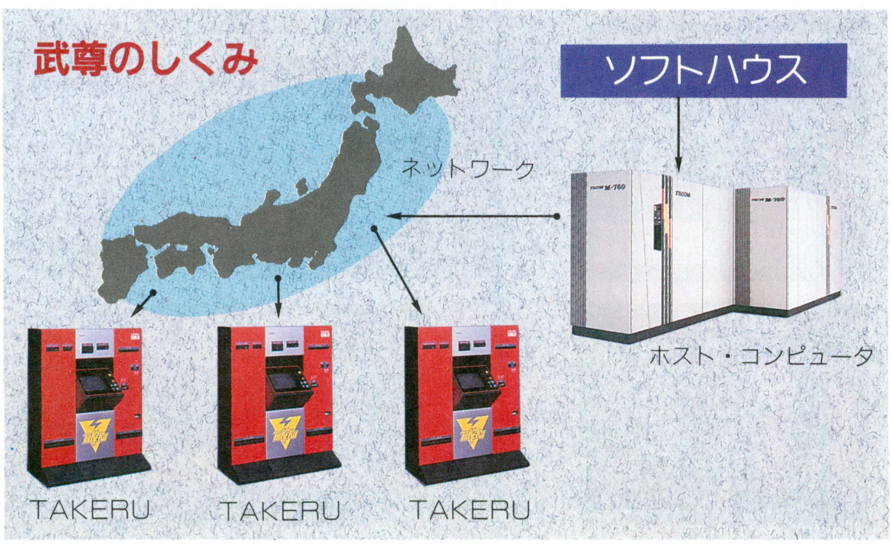
欲しいときに，欲しいソフトを，必要なだけ取り寄せる方法がないのか，という発想から武尊はうまれました。

ソフトウエアを買うということは，実際にはフロッピーディスクに収録されているプログラム・データの利用権を買うということになります。

それなら，どこかにメイン・コンピュータを設置し，そこに数多くのソフトのデータを記憶させておいて，通信回線で送る方法をとれば，利用者は端末の装置からフロッピーにセーブすればいいことになります。

物を送るのではなく，データを通信回線で送るというのが武尊が考えだした方法です。ソフトの自動販売機「ソフトベンダー武尊」のいう発送の転換という意味がこれでおわかりでしょう。

武尊のしくみ





▲これが2,800種ものソフトを管理しているホスト・コンピュータだ



◀武尊のフロッピーとケース類

メインとなるホスト・コンピュータはM760という大型コンピュータで，無尽蔵ともいえるデータの保管をする能力があります。

販売店に設置される端末機「ソフトベンダー武尊」との間は，通信回線でつながれており，指示を与えると，目的のソフトのデータが回線を通じて送りこまれてきます。

ただし，時間短縮のために，武尊本体の中にハードディスクとCD-ROMが用意されていて，一部のもの以外は武尊自身が記憶しています。

利用者は，武尊の画面を見ながら，自分の持っている機種に対応したソフトを選んで代金を入れます。

ソフトは武尊本体内にあらかじめ用意されているフロッピーディスクにセーブされます。同時に，やはり内蔵されているプリンタが動作して，マニュアルが印刷されます。

マニュアルがプリンタだけでは対応できないものに関しては，ユーザー・サポートをしている「TAKERU事務局」の郵送サービスが受けられます。

武尊のメリット・デメリット

①品切れがない，②化粧箱代，輸送費などのコストが低減されて価格が安い，③ソフト

の品揃えが豊富，④通信を利用した情報提供やサービスができる……など武尊のメリットはいくつもあります。もっとも，②は専用の美しいパッケージが手に入らないというデメリットと考えることもできます。

③については，武尊ならではの大きなメリットでしょう。昔発売された，いわゆるレトロソフトの名作や，最近メーカーが力をいれていないパソコン対応のソフトなど，ソフトメーカーが一般のパッケージ・ソフトとしては発売しにくいものも扱えるからです。

また，④でいえば，新作ソフトの情報を送る「タケルメール」でリアルタイムに全国に送ることができることなども，他の方法に無い点です。

全国で126台が稼働2,800種のソフトをサービス

武尊は全国の124のお店に126台設置されています。

対応しているパソコンは，PC-88シリーズ，PC-98シリーズ，PC-286シリーズ，FM-7/77シリーズ，X1シリーズ，X68000シリーズ，MSX/MSX2，J3100，各社のパーソナル・ワープロです。

ソフトの本数は，ゲーム，ビジネスを合わせて，約2,800本。その中には武尊でしか手に入らない「TAKERUオリジナル・ソフト」，雑誌から提供される「リーダーズサービスソフト」，話題の低価格ソフトなども，人気があります。

武尊の未来像

このシステムが誕生してから4年がたちました。スタート時は8ビット機のみの対応だったのが，16ビット機やワープロにも拡大されてきました。

また，ソフトの書き込み時間やデータの転送時間も大幅に短縮されてきています。さらに，パッケージもプラスチックのスリムケースを採用したり，持ち帰り用のビニール・バックも用意しました。

これらは，ユーザーの皆さんからの意見を取り入れてグレードアップしてきたもので，今後ともこの姿勢は続けていきたいと考えています。

特に来年を目標に取り組みたいこととしては，3.5インチの2HD版への対応と，設置場所を現在の3倍まで増やし，より多くのかたに利用していただける体制をつくることです。

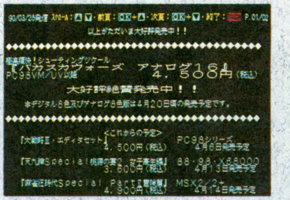
さらに，ネットワークを有効に活用して，ソフトの販売だけでなく，各種のデータベース・サービスや情報サービスも同時に提供できる複合型情報システムをめざしていきます。

今後とも応援してください。

●通信機能を利用したサービス●



▲最新の登録ゲームを紹介する「ホットヒットニュース」の画面


▲新作の発売予定などの情報を提供している「タケルメール」の画面



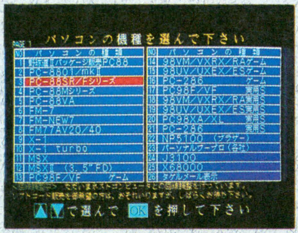
▲武尊で今人気のあるゲームのランキングを知らせる「ベスト5」の画面

●武尊でソフトを購入する手順●

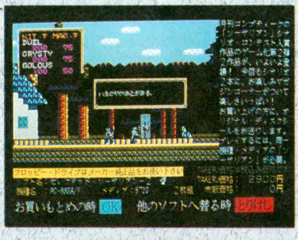
Start



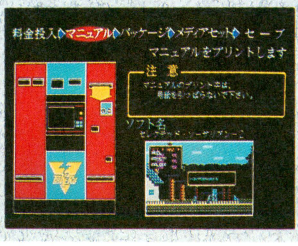
1 ◀スタート・キーを押すと動作を開始する。手順はわかりやすく表示される

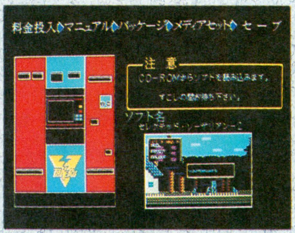

2 ◀まずは自分の持っている機種を選ぶ。バージョンも細かく分けられている

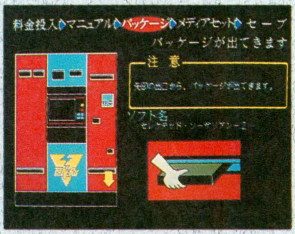

3 ◀表の中から見てみたいタイトルを選ぶ。取り消しもできるからじっくり見よう


4 ◀ソフトの内容を紹介する画面。ハイライト・シーンや注意事項が見れる


5 ◀気に入ったらお金を入れる。他のにしたいときは取り消して前画面にもどれる


6 ◀つぎはマニュアルのプリント作業が自動的に行なわれる


7 ◀武尊内蔵のCD-ROMから目的のソフトを選びだし，書き込み用RAMに読み出し中


8 ◀生フロッピーが中に納められたパッケージが出てくる


9 ◀パッケージから生フロッピーを取り出し，指示に従ってセットする


10 ◀生フロッピーにソフトを書き込み中の画面。ユーザーへのメッセージなども入っている


11 ◀これですべて完了。早く家に帰ってプレイしよう



●おさえておきたい武尊搭載ゲームソフト●

PC-8801SR/F/Mシリーズ

アーコン＊／WILL＊／α＊／A列車で行こう＊／エルスリード／カサブランカに愛を＊／ガイアの紋章／銀河英雄伝説／コズミックソルジャー＊／殺人倶楽部＊／サンダーフォース＊／ザ・キャッスル＊／ザナドゥ／ザナドゥ　シナリオII／The BLACK ONYX＊／ザ・リターン・オブ・イシター／セレクテッド・ソーサリアンーI／ソーサリアン・宇宙からの訪問者／倉庫番3＊／太陽の神殿＊／地球防衛軍／ディーヴァ／道化師殺人事件＊／ドラゴンスレイヤー▲／信長の野望＊／はーりーふぉっくす雪の魔王編＊／ハイドライド＊／ハイドライドII＊／パワフルまあじゃん＊／プラスティー／プラズマライン▲／メルヘンヴェールI＊／野球道／野球道II／（＊印は8801MK2対応版あり／▲印は8801MK2専用）

FM-7/NEW7

α／A列車で行こう／コズミックソルジャー／ザナドゥ／ザナドゥ　シナリオII／太陽の神殿／ドラゴンスレイヤー／信長の野望／ハイドライドII

FM-77AV20/40

A列車で行こう／太陽の神殿／ディーヴァ／デスフォース／マンハッタン・レクイエム／メルヘンヴェールI

X1/X1 turbo

ABYSS II／α△／A列車で行こう△／エルスリード／ガイアの紋章／クリムゾン／コズミックソルジャー△／殺人倶楽部／ザナドゥ／ザナドゥ　シナリオII／ソーサリアン・宇宙からの訪問者△／太陽の神殿／地球防衛軍△／テグザー△／ディーヴァ／ドラゴンスレイヤー／信長の野望／ハイドライドII／ハイドライド異次元バージョン／パワフルまあじゃん△／マンハッタン・レクイエム／夢幻の心臓II／メルヘンヴェール／野球道／（△はturbo専用）

MSX/MSX2/MSX2+(ROM)

このソフトは通信販売でのみ取扱っています

イー・アル・カンフー×／イーガー皇帝の逆襲／エッガーランドミステリー／ギャラガ×／けっきょく南極大冒険×／コナミのピンポン×／サーカスチャーリー×／ザクソン×／ザナック×／シティコネクション／スーパーコブラ×／スターソルジャー／スターフォース／タイムパイロット×／高橋名人の冒険島／ドラゴンスレイヤー／ドルアーガの塔／忍者くん／ハイドライド／ハイパーオリンピック1／ハイパーオリンピック2×／ハイパースポーツ1×／ハイパースポーツ2×／ハイパースポーツ3／ハングオン×／バンクパニック×／パックマン／ピットフォールII／FLICKY／プーヤン／プロフェッショナル麻雀／ホールインワンプロフェッショナル／ボンバーマン　スペシャル／マッピー／ミスタードゥ／野球狂／ロードファイター／（×印はMSX2以降未対応）

MSX/MSX2/MSX2+(3.5"FDD)

カサブランカに愛を／ガイアの紋章□／銀河英雄伝説／クリムゾンII／ディスクステーション各号／ファンタジー（ジェルノアの章）／ファンタジーII（フェロンラの章）／ファンタジーIII（ニカデモスの怒り）／メルヘンヴェールI／野球道／吉田建設△／吉田工務店／（△はMSX2＋専用/□はMSX2＋未対応）

PC-98M/VM/VX/RX/RA

A列車で行こう○□／銀河英雄伝説□／殺人倶楽部○□／ザナドゥ○＊□／ザナドゥ　シナリオII○＊□／ザ・リターン・オブ・イシター○＊□／抄本三国志○＊／スタークルーザー／セレクテッド・ソーサリアン○＊□／ソーサリアン・宇宙からの訪問者○＊□／ZONE○＊／太陽の神殿○＊□／大戦略データセット各種□／地球防衛軍○＊□／道化師殺人事件＊／ハイウェイスター○＊／パワフルまあじゃん○＊□／マンハッタン・レクイエム○＊□／メルヘンヴェールI○＊／メルヘンヴェールII○＊□／野球道＊□／ロマンシア○＊□／（○印はFシリーズ対応版あり／＊印はUシリーズ対応版あり／□印はPC-286対応）

●ソフトベンダー武尊設置店●

県名	店名	住所・電話番号	
北海道	そうご電器 YES 5F	札幌市中央区南2条西3丁目	☎011-214-2850
	パソコンショップ ハドソン	札幌市中央区南1条西2丁目 丸井今井一条館3F	☎011-205-1590
青森県	電巧堂チェーン 青森本店	青森県青森市新町2丁目2-4	☎0177-23-2356
岩手県	デンコードー 盛岡本店	岩手県盛岡市中央通2丁目11-1 柳新道	☎0196-54-2772
宮城県	デンコードー 仙台本店	宮城県仙台市青葉区中央2丁目2-21	☎022-225-5290
	デンコードー Dac 仙台東口店	宮城県仙台市宮城野区榴岡1-7-15	☎022-291-4744
	庄子デンキ コンピュータ中央店	宮城県仙台市青葉区一番町3丁目6-5	☎022-224-5591
秋田県	電巧堂チェーン 秋田駅前本店	秋田県秋田市中通り2-4-23	☎0188-34-3151
山形県	庄子デンキ 山形七日町本店	山形県山形市七日町2-7-43	☎0236-42-1222
福島県	うすい百貨店	福島県郡山市中町13番1号 第一うすいビル7F	☎0249-32-0001
	庄子デンキ粉又 駅前店	福島県福島市栄町7-31	☎0245-21-2011
	いわきマイコンショップ	福島県いわき市平4丁目22-12	☎0246-23-0513
茨城県	川又書店 駅前店	茨城県水戸市宮町2-2-31	☎0292-31-0102
	ミドリ つくば店	茨城県筑波市大字大角豆2012	☎0298-55-3715
栃木県	K&P宇都宮	栃木県宇都宮市平手町4308	☎0286-62-0002
群馬県	パソコンランド21高崎店	群馬県高崎市栄町3-14	☎0273-26-5221
	パソコンランド21前橋店	群馬県前橋市表町1丁目1番4号	☎0272-21-2721
	パソコンランド21太田店	群馬県太田市下浜田字広田 1087-12	☎0276-45-0721
	パソコンランド21伊勢崎店	群馬県伊勢崎市八幡町60-6	☎0270-21-3121
埼玉県	ダイエー 大宮店 6F	埼玉県大宮市桜木町2-65	☎0486-45-4147
	ボンベルタ 上尾	埼玉県上尾市宮本町1-1	☎0487-73-8711
	長崎屋 川越新宿電器館	埼玉県川越市新宿587-1	☎0492-44-5461
千葉県	ラオックス 千葉店	千葉県千葉市新千葉1-1-1 PERIEビル 3F	☎0472-27-5318
	ラオックス 八千代台店	千葉県八千代市八千代台東1-5-5	☎0474-85-2261
	イトーヨーカドー松戸	千葉県松戸市松戸1149	☎0473-68-5131
東京都	丸善無線ECCS 4F	東京都千代田区神田佐久間町1-6-4	☎ 03-255-4911
	ミナミ電気館 4F	東京都千代田区外神田4-3-3	☎ 03-255-4040
	ザ・コンピュータ館	東京都千代田区外神田1-7-6 1F	☎03-5256-3111
	サトームセン メディアセンター	東京都千代田区外神田1-9-5	☎03-5256-3267
	サトームセン ラジオ館 5F	東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F	☎ 03-251-1464
	サトームセン 本店 5F	東京都千代田区外神田1-11-1 サトームセンビル 5F	☎ 03-253-5879
	CVA 秋葉原 2F	東京都千代田区外神田4-4-2 CVAビル 2F	☎ 03-258-3711
	コム 本店	東京都千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル 1F	☎ 03-251-1523
	ラオックス 新宿店 1F	東京都新宿区新宿3-15-16	☎ 03-350-1241
	ビックカメラ 池袋東口 本店	東京都豊島区東池袋1-11-7	☎ 03-988-8666
	ビックカメラ 池袋北口店 4F	東京都豊島区西池袋1-29-3	☎ 03-988-0020
	J&P 渋谷店	東京都渋谷区道玄坂2-28-4	☎ 03-496-4141
	ラオックス 吉祥寺店 2F	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-20-3 吉祥寺パーキングプラザビル	☎0422-21-3471
	サン家電 小金井店 6F	東京都小金井市本町5-11-2 サンバード長崎屋 6F	☎0423-85-3810
	丸善無線 立川店	東京都立川市曙町2-1-1 立川駅ビル 6F	☎0425-27-6211
	ムラウチ 2F	東京都八王子市大和田町5-1-21	☎0426-42-6211
	J&P 八王子そごう店	東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう 7F	☎0426-26-4141
	イトーヨーカドー エスパ昭島店	東京都昭島市田中562-1	☎0425-46-1411
	東急ハンズ 町田店 B1F	東京都町田市原町田4-1-17	☎0427-28-2605
	J&P 町田店	東京都町田市森野1-39-16	☎0427-23-1313
	ヤマギワ 玉川店	東京都世田谷区玉川3-17-1 玉川高島屋S・C南館5F	☎ 03-708-1638
神奈川県	ソフトクリエイト 横浜店	横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 第一建設ビル 1F	☎045-314-4777
	ダイエー 戸塚店 3F	横浜市戸塚区吉田町884	☎045-881-1261
	ICコスモランド あざみの	横浜市緑区あざみ野1-7-5	☎045-901-1901
	ICコスモランド かもい	横浜市緑区鴨居3-1	☎045-934-9636
	横浜VIVRE 21 7F	横浜市西区南幸2-15-13	☎045-314-2121
	セキグチ 川崎店	川崎市川崎区砂子1-2	☎044-244-5421
	ラオックス 厚木店 オーディオ館	神奈川県厚木市中町4-16-6	☎0462-22-2722
	WAVE EYE	神奈川県藤沢市湘南台1-10-1	☎0466-43-1771
	梅屋	神奈川県平塚市紅谷町5-20	☎0463-22-4147
山梨県	システムインナカゴミ	山梨県甲府市丸の内2-4-20	☎0552-28-3333
長野県	ダイエー 長野店 7F	長野県長野市大字南長野新田町1500	☎0262-27-1311
	イトーヨーカドー 松本店 6F	長野県松本市深志1-2-30	☎0263-36-2311
	遠兵	長野県松本市中央2-3-24 遠兵ビル2F	☎0263-32-6350
新潟県	PIC	新潟県新潟市万代1-2-3 野村コーポビル1F	☎0252-43-5135
	丸専マイコンショップ	新潟県長岡市大手通2-1-8 丸専デパート1F	☎0258-33-4970
	㈱PICこばり店	新潟県新潟市小針3-1-1	☎025-233-5791
	丸専マイコンショップ ジャスコ長岡店	新潟県長岡市小沢町2491-1	☎0258-27-6033
富山県	丸の内カラー 駅前店	富山県富山市桜町1-7-22	☎0764-41-9075
石川県	うつのみや片町店	石川県金沢市片町2-1-7 うつのみやビル 2F	☎0762-21-6136
福井県	PAS わくわくメディア館	福井県福井市二の宮2-26-12	☎0776-23-7621
	だるまや西武 7F・AVC	福井県福井市中央1-8-1	☎0776-27-0111
岐阜県	スイテック 大垣ヤナゲン店A館6F	岐阜県大垣市高屋町1-56	☎0584-81-3491
	パソコンショップ コムロード岐阜店	岐阜県岐阜市県町1-5-2	☎0582-66-0288
静岡県	ホーエー家電有楽店	静岡県浜松市肴町322-18	☎0534-53-1441
	メルバ2	静岡県浜松市大蒲町85-11	☎0534-64-8412
	メルバ 静岡	静岡県静岡市馬淵1-151-23	☎0542-54-5338
	メルバ 沼津	静岡県沼津市高島町10-26	☎0559-22-4858
	メルバ 富士	静岡県富士市瓜島町173-1	☎0545-51-8022
愛知県	栄電社本店テクノ	名古屋市中村区名駅4丁目22-21	☎052-581-1241
	パソコンショップ コムロード	名古屋市中区大須3-46-15	☎052-263-5828
	ちくさ正文館書店 ターミナル店	名古屋市千種区ちくさ駅前 ターミナルビル 2F	☎052-732-3601
	カトー無線電気 4F	名古屋市中区栄3-32-28	☎052-264-1534
	丸善無線 第一アメ横店 2F	名古屋市中区大須3-30-86	☎052-263-1626
	栄電社 テクノ豊橋	愛知県豊橋市駅前大通り2-33-1 PASEO 2F	☎0532-52-1231
	ジャスコ岡崎店 3F	愛知県岡崎市康生通西2-20-2	☎0564-23-4960
	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	愛知県豊田市広路町1-1	☎0565-35-1761
	栄電社テクノ大須店	名古屋市中区大須3-1007	☎052-252-0181
	トップカメラ 4F	名古屋市中区錦3-25-12	☎052-971-0111
	J&P大須店	名古屋市中区大須4-2-48	☎052-262-1141
	エイデン メディア大須	名古屋市中区大須3-30-93	☎052-242-8591
三重県	Kawai OA津店	三重県津市丸の内31-20	☎0592-26-0111
	Kawaiカデンワールド四日市店	三重県四日市市鵜の森2-1-19	☎0593-54-3366
	Kawai Bax店 6F	三重県松坂市湊町200	☎0598-26-0111
滋賀県	西武百貨店 大津店	滋賀県大津市におの浜2-3-1	☎0775-21-3337
京都府	J&P 京都寺町店	京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549	☎075-341-3571
大阪府	J&P テクノランド	大阪市浪速区日本橋5-6-7 1F	☎ 06-634-1211
	ニノミヤ エレランド	大阪市浪速区日本橋5-6-19	☎ 06-632-2038
	J&P メディアランド	大阪市浪速区日本橋5-9-11	☎ 06-634-1511
	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	大阪市北区梅田1-11-4-B273 大阪駅前第4ビルB2F	☎ 06-341-2031
	西武百貨店 八尾店	大阪府八尾市光町2-60	☎0729-97-0111
	J&P 高槻店	大阪府高槻市高槻町11-16	☎0726-85-1212
	ニノミヤパソコンランド難波店	大阪市浪速区難波中2-2-15 ニノミヤビル1F	☎ 06-643-3217
	J&P 阪急三番街店	大阪市北区芝田1-1-3	☎ 06-374-3311
兵庫県	コンパックス	兵庫県姫路市辻井6-9-12	☎0792-94-8244
	J&P姫路店	兵庫県姫路市東延末1-1 住友生命姫路南ビル1F	☎0792-22-1221
	星電社 三宮本店 C-ソフト	神戸市中央区三宮町1-5-8	☎078-391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	神戸市中央区三宮町1-6-7 パレックスビル4F	☎078-391-7911
	上新電機㈱三宮一番館	神戸市中央区八幡通り3-2-16	☎078-231-2111
奈良県	ニノミヤパソコンランド 奈良店	奈良県奈良市下三条町491	☎0742-26-2003
和歌山県	J&P 和歌山店	和歌山県和歌山市元寺町4-8-1	☎0734-28-1441
岡山県	岡山 VIVRE21	岡山県岡山市幸町7-6 ビブレビル2F	☎0862-32-8881
	ファソランド	岡山県倉敷市老松町3-10-30	☎0864-25-4701
広島県	松本無線パーツ	広島市中区銀山2-6	☎082-243-4451
	ダイイチ パソコンCITY	広島市中区大手町1-4-1	☎082-248-4343
徳島県	徳島そごう 7F(㈲タムラ)	徳島県徳島市寺島本町西1-5 徳島そごう 7F	☎0886-25-4056
香川県	sound check MOVE	香川県高松市藤塚町1丁目8-22	☎0878-61-6171
愛媛県	ダイイチ松山 パソコンCITY	愛媛県松山市千舟町4-3-1	☎0899-31-6711
高知県	デンキのタグチ	高知県高知市福井東町39-5-6	☎0888-23-0181
福岡県	ベストマイコン 小倉パソコン館	北九州市小倉北区魚町2-2-17	☎093-551-6281
	ベストマイコン 福岡店	福岡市中央区天神1-9-28	☎092-781-7131
	寿屋 エレデ博多寿屋 4F	福岡市博多区上呉服町10-10	☎092-281-4411
長崎県	ベスト電器 長崎パソコン館	長崎県長崎市新地町1-1	☎0958-28-1333
熊本県	寿屋 本荘店	熊本県熊本市本荘3-3-3 三寿ビル	☎096-372-5411
	ベストマイコン 熊本パソコン館	熊本県熊本市下通り1-9-4	☎096-322-4180
大分県	ベスト電器 大分パソコン館	大分県大分市中央町2-3-10 小林ビル2F	☎0975-32-9396
宮崎県	宮崎寿屋百貨店 7F	宮崎県宮崎市橘通り東4-8-1 寿屋百貨店7F	☎0985-27-4111
鹿児島県	ベスト電器 鹿児島パソコン館	鹿児島県鹿児島市西千石町1-1 第一生命ビル1F	☎0992-23-2081
沖縄県	ベスト電器 那覇店 6F	沖縄県那覇市牧志1-107-4	☎0988-62-7588



MSXからの移植か!
いや,
これはオリジナルだ!

グラディウス・シリーズの最新作

パロディウスだ!

～神話からお笑いへ～

©コナミ

Written by
やんま

先日，幕張メッセで行なわれたAOUショーで，もっとも注目され，期待を集めていたコナミの『パロディウスだ／』が発売となった。あふれでるギャグの数々，アイデア，サウンド，ゲーム・バランス，とてもよくまとまっていて，とてもおもしろい作品に仕上がっている。難易度もそう高くはない。『グラディウスIII』で挫折した人はぜひこの『パロディウスだ／』をプレイしてほしい。きっと笑って何もかも忘れることができるだろう。

「先が見てみたい／」そう思えるゲームに会ったのは久しぶりだ。

『パロディウスだ／』の前に『グラディウス』を振り返る

『グラディウスIII』の興奮がまださめない(?)今日このごろ，早くもシリーズ最新作ともいえる『パロディウスだ!』が発売となった。このゲームはグラディウス・シリーズを基本としてこれをパロディ化したものなのだ。

では，まずここではグラディウス・シリーズについて触れておこう。グラディウスは1985年に発売され，その高いゲーム性，美しいグラフィック，サウンドでプレイヤーの心をがっちりつかみ，大ヒットとなったわけだ。このグラディウスが後のパワーアップ・シューティングにあたえた影響は計りしれない。そして,『沙羅曼蛇』,『ライフフォース』,『グラディウスII』,『グラディウスIII』と次々に続編が作られていったのである。シューティング・ゲームを語るときに，このシリーズは欠かせない存在となっている。

つい先日，発売された『グラディウスIII』，どうやら一段落ついたようなので，ちょっとふり返って見ることにしよう。どうも一部の人々に受けただけで他のプレイヤーには見離されてしまったようだ。注目度だけはピカ一だったみたいなんだが……。

グラIIIについて考える

グラディウスIIIは他の作品から見ると難易度が高過ぎたようだ。熱狂的なグラディウス・ファンには受けたようで，チャレハイに3周目突入なんて知らせが届くのには驚ろいてしまう。だが，一般プレイヤーにはついていけなかった。第一の問題点は難易度にあると思う。あの難易度の高さは普通ではない。いくら前作，前々作の前程があったとしてもだ。普通の人なら2面，3面で終わってしまう。自力でエンディングを見た人はどのくらいいるのだろうか?

そして第二に面の作りかたに問題があると思う。だらだらと長すぎる。単調でただ長いだけという部分が多いのだ。カットしてもいいと思える場面が何か所もある。もっとしぼりこんでほしかったと思うのは僕だけだろうか。

他にもこまかい点でいくつもあるが，全体的に言えることは，つめこみすぎってこと。とにかくなんでもかんでも入れちゃったって感じがする。おしい／　じつにおしい／　アイデア的に感心させられる場所がいくつもあるし，音楽もすばらしいものがある。

あと少し…だったら，もうちょっと…なら，などの声は絶えない。本当に残念である。

初心をわすれちゃいけない

さて，初心に帰ってみましょう。初代グラディウスの良さ，を思い出してください。グラIIIがわすれていたことがわかるはずだ。

まず復活の楽しさ。グラディウスには復活する楽しさがあったはず。どこで死んでもだいたい復活できた。死んでも苦にならなかった。ところが，グラIIIでは一度死んだらすご腕のプレイヤーたちも席を立ってしまうほど悲痛。動かないビックバイパーがやられていくのは悲しいものがある。

そしてスピーディな展開。面はどれもそれほど長くはない。パッパッと切り変わるような面構成が印象的だった。

ぼく個人としては主にこの二つの点をあげてみたが，その人なりにグラディウスへの思い入れの数だけあげることができると思う。

考えてみると，これだけ人々に思い込んでもらえるグラディウスは何と幸せなゲームなんだろうか。

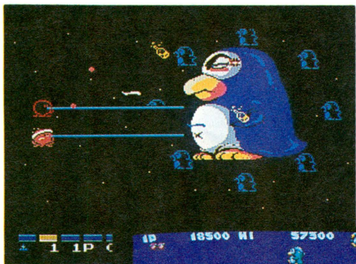
そして『パロディウスだ／』

長々とグラディウス・シリーズのことを私の思うままに書いてしまったが，ここで初代グラディウスを思い出してもらったのは，この『パロディウスだ!』が，グラディウス・シリーズの本当の楽しさを思い出させてくれるような気がしたからだ。

実際にグラディウスの見せ場のパロディが何か所か出てくる。でもそれだけでなく，なにか雰囲気がグラディウスしているのだ。なつかしささえ感じてしまうのである。ぜひ『パロディウスだ!』をプレイする前にグラディウスを思い出してほしい。タイマー落ちのしかたまでなつかしく感じてしまうのだから……。

移植ではない，オリジナルだ！

『パロディウスだ！』はMSXの『パロディウス』をモデルとしている。MSXからアーケードへというのはめずらしいケースだ。というよりはじめてではないだろうか。良いハードへの移植というのは大変なものがある。制限が少なくなる分，自由度が大きくなるのだから…。





MSXのパロディウスが出たのは2年前。ペンギンもこんなに成長した…のかな？どちらも味がある。タコの他にはポポロンやゴエモンを選ぶことができた。MSXらしいね。左がMSX版パロディウス。右がアーケード版パロディウスだ！

おっと，ここで移植という言葉を使ってしまったが，MSX版パロディウスはあくまで『パロディウスだ！』のモデルなのである。このことについてコナミの開発スタッフのチーフに聞いてみたところ「これは移植ではなくオリジナルです」といった回答がそくざに返ってきた。確かにこの『パロディウスだ！』につぎこまれているアイデア，グラフィック，サウンド，どれをとってもすごい力の入れようで，オリジナルという言葉も，プレイしてみれば納得できることだろう。

特に注目してほしいのはサウンド。『パロディウスだ！』のVGMはほとんどがクラシックのアレンジ。MSXのパロディウスのときも話題になったすごいVGMは健在。今回はさらにパワーアップ，軍艦マーチのアレンジまで飛び出しているのだ。それに選択するキャラクターによってイントロが変わるというほどの，力の入れよう。

そしてギャグ。全編に盛り込まれたギャグの数々。プレイしてて笑いころげてしまうぞ。開発スタッフの自信あふれるギャグの連打に君はどこまで耐えられるか？「なにしろ最後まで見てほしい！」とのことだ。

『パロディウスだ！』のストーリー

西暦1990年，ソ連民主化の動向が注目されている頃，全世界の人々は夢を失いつつあった。

役人たちは私腹をこやすことを至福とし，子供達は親よりもパソコンを愛し（マザコンではなくパソコン！），女性社員はセクシャルハラスメントの恨み晴らすめ―と立ち上がり，若者は人類滅亡の危機を感じながらもゲーム・センターに通っていた。

これらの諸悪の根源は……？語るもおぞましや，お下げ頭にゴーファーの顔をした大ダコだったのだ！

その頃，宿敵バグとの死闘を終え，有給休暇をとり，田舎でのんびりと百姓仕事に精を出すMR.パロディウスことタコの姿があった。わが家の建て売りツボに帰り宇宙新聞を見た彼は，驚きのあまりマナ板から転げ落ちそうになった！　そこには今地球を賑わしている謎の大ダコの顔写真があった。「とーちゃん!?」

何とそれは2年前から行方不明となっていた彼の父だったのだ！

そこへ新聞を見た旧知の友が駆けつけた。

ビックバイパー。第3次G大戦終結後，退役し，たいやき屋にデューダ。58歳。

ペン太郎。趣味エアガンごっこ。ペンギンとペン子の間にできちゃった子。9歳。

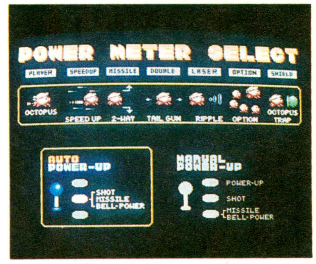
ツインビー。双子の兄弟のどちらか。かわいい顔で敵を虐殺する恐い奴。17歳。

タコは真相を探るため，仲間と共に再び地球をめざして旅立った！

とっても楽なオート・パワーアップ・モードがついた

8方向レバー・3ボタン。ボタンはパワーアップ，ショット，ミサイル。操作は今までのグラディウス・シリーズとまったく同じだ。

オート・パワーアップかマニュアル・パワーアップか選択する。オートは楽だぞ。

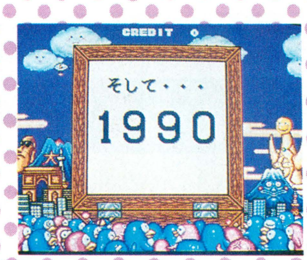


しかし，今回の『パロディウスだ！』では画期的な，システムがプラスされた。それがオート・パワーアップだ。ゲームをはじめる前にオート・パワーアップかマニュアル・パワーアップかを選択する。マニュアルだったら今までどうりに自分でパワーアップ・ボタンを押してパワーアップしなければいけない。オート・パワーアップだと，あとはショット・ボタンだけ。パワーアップ・カプセルを取っていけば自動的にスピード・アップ，ミサイル…とパワーアップしてくれるのだ。最初からスピードは二つほしいとか，とにかくここはオプションがほしい，といった臨機応変なパワーアップはできない。しかし，パワーアップのことを気にしなくてもよいので，とても楽にプレイできる。カプセルがいっぱいでてきても，とにかく全部取っちゃえばいいのだ。一度やったらやめられないかも…。

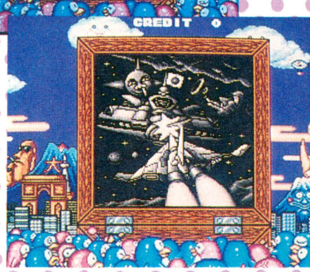
愛の連続スペース・シューティング物語



やっぱりデモがある。でもこれはすごいぞ！573話だ。



そしていよいよ1990年，コナミが自信をもって送り出すその作品は！



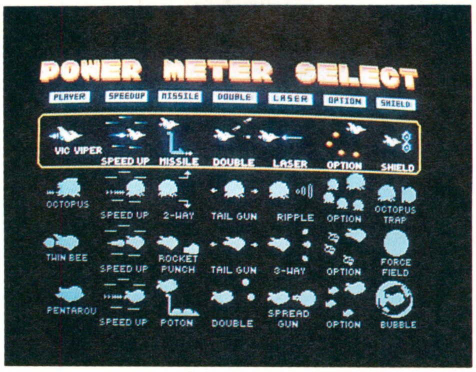
グラディウス・シリーズの進化を見せてってくれる。あれっ，何か変だぞ。



たったこおお！……じゃないって。

キャラは4種類だ!

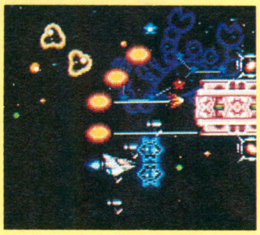
『パロディウスだ!』もグラディウスIIのように自機を4種類のタイプ(ビックバイパー，タコ，ツインビー，ペン太郎）の中から選ぶことができる。



4種のキャラの中から自機を選択する。おすすめはタコかツインビーだ。ペン太郎も捨てがたい。

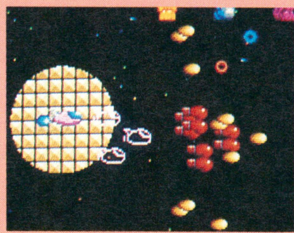
ビックバイパー

丸くなってかわいくなったビックバイパー。レーザーの当たり判定がけっこう広い。ミサイルに足がはえてるよ。



ツインビー

3-WAYはとても役にたつ。ロケット・パンチも強力だ。フォース・フィールドは大きすぎてすぐ弾に当たってしまう。



タコ

2-WAYとリップルの組み合わせは強い。シールドのゲージのオクトパス・トラップっていうのが泣かせる。



ペン太郎

ポトン・ミサイルはグラIIのフォトントーピドゥと同じ。スプレッド・ガンは敵に当たると爆発する。

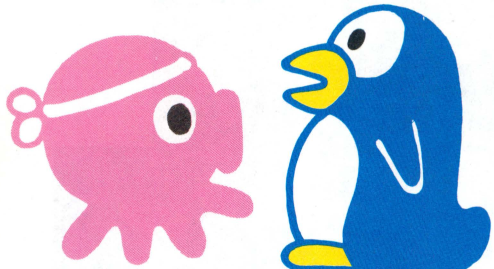


各キャラクターのパワーアップ表

プレイヤー	ミサイル	ダブル	レーザー	オプション(個)	シールド
ビックバイパー	ミサイル	ダブル	レーザー	オプション(4)	シールド
タコ	2-WAY	テイルガン	リップル	オプション(4)	タコツボ
ツインビー	ロケットパンチ	テイルガン	3-WAY	オプション(3)	フォースフィールド
ペン太郎	ポトンミサイル	ダブル	スプレッドガン	オプション(3)	バブル

!?のゲージでパワーダウン

グラディウスIIIでは「!」のゲージが増えていたが，この『パロディウスだ!』では「!?」のゲージが新設されている。このゲージはオプションとシールドの間にあり，効果はなんとパワーダウン。現在装備しているパワーアップがすべてキャンセルされ，ノーマル状態にもどってしまうのだ。まちがえて取らないように注意しよう。ちなみにMSX版パロディウスでは「何～やそれ!」だったね。



ルーレットで大当たり!

ゲーム中でてくるパワーアップ・カプセルの中にはルーレット・カプセルが隠されている。そのルーレット・カプセルを取るとパワーアップ・ゲージがルーレットのように点滅する。そこでパワーアップ・ボタンを押すと点滅が止まり，止まったところのパワーアップをしてくれる。



一定の場所にルーレットカプセルが隠されている。あせっちゃいけない。見きれ! 見きるんだ!

一番怖いのは「!?」のゲージだ。うまく見切って当てないようにしましょう。またルーレット・カプセルのある場所は決まっているので，覚えておいて，いらないときは取らないようにしたほうがいいかもしれない。

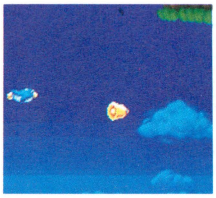
ちなみにオート・パワーアップのときはルーレット・カプセルはでてこない。

ベルを取って特殊攻撃

敵を倒すとときどき，ベルが出現する。ベルを撃つと色が変わっていく。取れば特殊攻撃をすることができるぞ！

黄 スコア

得点がプラスされる。続けて取っていけば500，1,000，2,500，5,000，10,000と増えていく。



白 メガホン

一定時間プレイヤーの前にメガホンがつく。メガホンからはセリフが飛び出す。このセリフで敵を攻撃する。敵の弾も消すことができる。

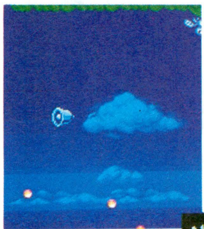




他にもわけわかんないセリフがいっぱいあるよ。



青 スーパーボム

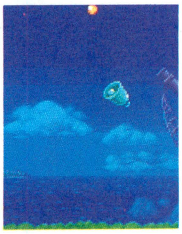


画面上のすべての敵にダメージを与えるスーパーボムを1発発射することができる。ミサイル・ボタンで発射だ。3発までストックすることができる。



大迫力のスーパーボムだ。タコのときに使うとタコ焼きになる…わけがない。

緑 巨大化



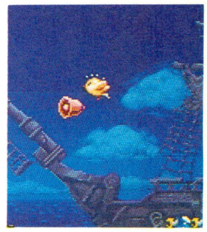
一定時間プレイヤーが巨大化する。巨大化している間は攻撃はできないが無敵になっているので体当たりで敵を倒すことができる。VRAMも通り抜けることができる。



巨大化！大きくなっている間は無敵。背景も通り抜けることができる。

赤 菊一文字

菊一文字ミサイルを3発撃つことができる。このミサイルは発射されると自機の少し前で上下に伸びて，そこに触れた敵，敵弾を消してくれる。3発までストックできる。ミサイル・ボタンで発射。





菊一文字。発射すると自機の前で広がる。敵キャラ，敵弾を消してくれる。3発使える。

笑いあふれる全10面！

ステージ1

アイランドオブパイレーツ

ここは魔の海域と恐れられ，数多くの船舶が座礁(ざしょう)しており，その原因は腹をすかしたアホ面の海賊ペンギンの仕業であるといわれている。



◀1面は魔の海域での戦い。宝箱からは蜂が出てくる。今のうちにぱっぱっとパワーアップしときましょう。



▲中ボス，ねこ型海賊船？このねこ，すんごくかわいい。撃つとにゃーにゃー泣くんだよ。

▼1面のボスはアホ面の海賊ペンギンだ。弱点はおへそ。このパロディウスだ！のボスに強い奴はいないぞ。

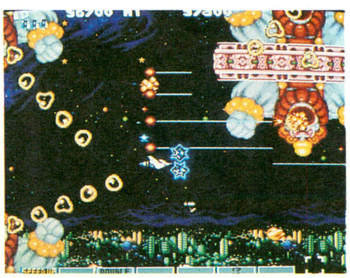


ステージ2

ピエロの涙も3度まで

歌舞伎町か吉原か？いやここは世界のギャンブラー自己中心派が集まるラスベガス。ステージの終わりにはショーガールがいやというほどシメてくれる!?

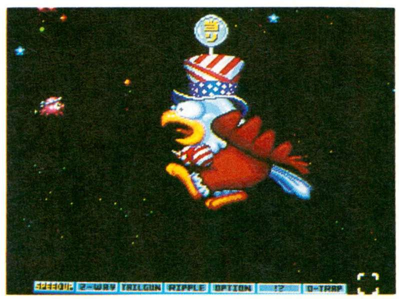
▼2面はラスベガス。ピエロが弾をはいてくる。ぼうしを撃てば倒すことができる。早目に倒さないとつらくなるぞ。





▲出ましたショーガールのお姉さん。グラIIのカニと同じ動きをします。うまく足の下をくぐりましょう。しかしこのキャラはすごい…。

▼2面のボス。ウルトラ…ですね。口から出してくるビームには注意しましょう。撃つとピンポンピンポンうるさい。ニューヨークへ行きたいかー！



ステージ3

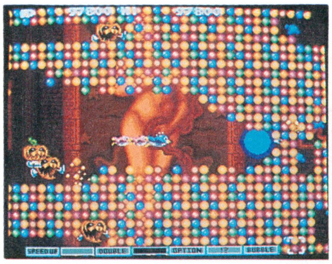
ラビリンス～お菓子城の謎～

チルチルチミチルも訪れたというお菓子の城。一度入った者は出口がわからなくなり2度と生きてはでられない。



◀3面はお菓子の迷宮。カプセルにばかり気を取られていると壁につぶされてしまう。どんどん先へ進まないといけない。ペン太郎がすいーっと滑空しているようで気持ちがいい。

▼ここではかぼちゃに注意。穴を広く掘って逃げ場を確保しておこう。





▲ボスは口の大群だ！入れ歯を飛ばしてくる。すっすごい敵だ！右側を倒すと左側のが右にくるよ。

ステージ4

嗚呼！日本旅情

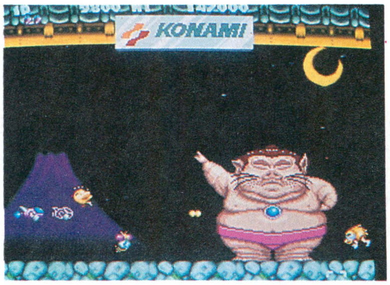
自然と情緒あふれるこの日本も，今や敵の前進基地『浮沈空母』と化していた。敵に日本列島改造されてしまったこの母国を救うのだ！



◀4面は日本。桜がきれいだ，と思っていたらこの桜がわさわさ歩いてしまう。はさまれないようにね。

◀おすもうさんがしこをふんでいる，と思ったらいきなりふんどしを飛ばしてきたぞ。おしり出すんじゃないって。この後，笑っている富士山がおこりだす。





▲ボスまでおすもうさんだ。いきなりふんどしがくるので注意。

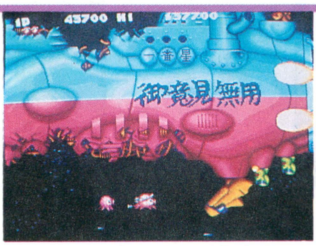
ステージ5

宇宙戦艦モアイ

「船には女は乗せねえ。」と言ったのはマルコポーロ。そして，ここにモアイしか乗せない船があった！モアイは永遠に不滅です。



◀この面はモアイだけ。なんかすごい船だな。まず上に行く。艦首のモアイの鼻は撃っといたほうがいいよ。



▲そして下に行く。御意見無用じゃないって。モアイがサングラスかけてるし。

▶ボスももちろんモアイだ。口からモアイミサイルを出してくる。モアイミサイルは自機とX軸が同じになると縦に動いてくる。うまく誘導しよう。



ステージ6

軍艦マーチで今日もフィーバー！

もってけドロボー！新装開店，敵，敵，敵の雨あられ！フィーバー台に迷い込んだプレイヤー，怒涛(どとう)のごとく降り注ぐ敵の攻撃を交わしきれるか？



◀この面はせまくて敵が多い。この面のBGMは軍艦マーチだ。136番台スタートおめでとうございます。

▼この面のボスの名前はビバ・コア。なんとなくわかっちゃったでしょ。はたして打ち止めはあるのか？



ステージ7

ビューティフルズギャルズ

エデンか，ソープか，銭湯か!? 倶楽部「バニー」の美女の群れが総出演で7ステージを飾る。



▶とってもいかがわしい面。女性キャラをやっつけるとあっはーんうっふーんとうるさい。人生バラ色なんてセリフもこの面だと意味深である。

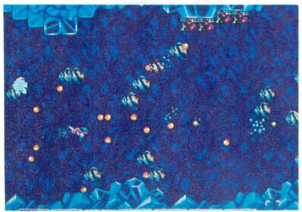


▲明朗会計3,000円ポッキリ。この面のボスはすごい！とにかくすごいから見てみて！

ステージ8

もっとも北の国から'90

▼北極の海底洞窟。あれっ北極にペンギンいたっけ？水の中に入るとスピードが落ちる。この面はとにかく弾が多いよ。



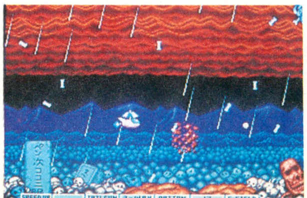
北極大陸も奥深く，「ルールルル」と呼ぶ声が聞こえてくる。ペンギンの住む洞窟がプレイヤーを呼んでいる。

ステージ9

ナイトオブザリビングデッド

夜は墓場で運動会。ゾンビは死なない。テストもない。ゾンビが歌い，骨魚が踊る。人魂もゆれる。ペンギン達の霊が呼ぶ。

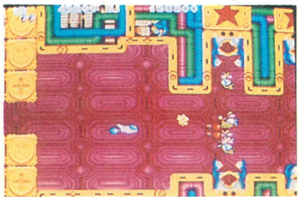
▼墓場だ。雨もふってきた。ツインビーはちゃんとかさをさしてるぞ。あっちこっちから骨が飛んでくる。気味が悪い面だ。



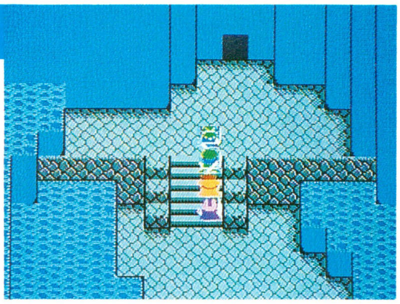
ステージ10

タコの要塞

▼いよいよ最終面。自分の頭を開いてしまうペンギンがなかなかシュール。エンディングももちろん笑えますのでぜひ自力で見てください。2周で終わります。



バクテリアンの高度な化学力と低レベルな思考力で築き上げた最終要塞。



ホンキでPlay(プレイ) ホンネでReview(レビュー)!!

ドラゴンクエストⅣ

導かれし者たち(後編)

TARGET18

発 売 元：ENIX
対応機種：ファミリーコンピュータ
価　　格：8,500円

ホンキホンネ初の3か月に渡った長編『ドラゴンクエストⅣ』も，いよいよ最終回。今回は，先月に引きつづき，堀井雄二氏との対談の後編だ。

話の端々から，堀井氏のゲームに対する真剣な取り組みかたがうかがえる。何かを決定する際に，それでゲームがおもしろくなるのか，ユーザーが気持ちよく遊べるのか，キチンと論理的な思考を行なっているのは流石だ。

ゲーム・デザイナーとして当然のことではあるのだが，堀井氏の作品は非常に細かい部分にまでその配慮が行き届いている。

『ドラクエ』の大ヒットは，ち密なゲーム・デザインに裏付けられているということを，あらためて実感した取材だった。

スペシャル対談

堀井雄二VS山下 章②

『ドラクエⅣ』に感じた微少なストレス値

山下：非常におもしろかった『ドラクエⅣ』なんですけど，まだいくつか改良の余地が残されているのではと思ったんですが……。

堀井：そういう意見は今後の参考になるので，どんどん聞かせてください。

山下：まず，物を買うときに，まとめ買いをできるようにしないのは，なぜなんですか？　たとえば，薬草を6個買いたいときに，「かう」「やくそう」を6回繰り返さなければいけないのは，ちょっと面倒くさいような……。

堀井：これについてはシステム的に統一されたものなので……。「やくそう」と入力したあとに「いくつ買いますか？」とでると，プレイヤーの入力が1ステップ増えることになりますよね。で，「どうのつるぎ」を買うときにも「いくつ買いますか？」と表示しても，まさか複数買う人はいないだろうってことになって。薬草のときだけ「いくつ？」ってでるのも変じゃないかというのもあったし，システムをそこだけ変更するのも困難だったし……。

山下：同じように，お金を預けるときも9000ゴールドがMAXで，それ以上を預けたいときは「あずける」を何度も行なうことになりますよね。それから，教会での復活も，今回はパーティのメンバーが多いだけに，7人が死んだ状態のときに一人でそれを復活させるのは，少々シンドかったです。

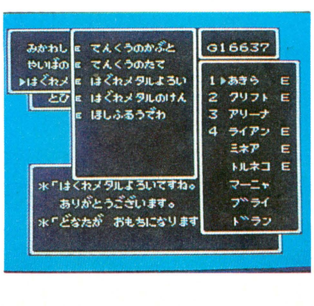
堀井：そのへんのあまりに面倒くさいと思われる点は，今後どんどん直っていきます。反省会で，みんなで不満点をだしあってますから。

山下：あと，すごく便利なトルネコの鑑定能力も，いざ使おうとすると，操作がまだろっこしかったような……。通常のウインドウ・システムが格段に使いやすくなっているだけに，目についてしまったんですけど。

堀井：それはすでに，ボクらの間でもでてい



薬草をたくさん買うときに，ちょっぴり面倒くささを感じたのはボクだけ？　この程度で文句を言っちゃうのは，悪いような気もするけれど……。



『ドラクエⅣ』のウインドウ・システムは，実に使いやすい。アイテムを買うときも，だれがそれを装備できるのか，「E」マークで示してくれるのだ。



見知らぬアイテムを入手したら，トルネコに鑑定してもらうのがベスト。『天外魔境ジライア』にも，似たようなコマンドがあった。

る意見です。「みせる」コマンドを用意しておけば良かったな，と。「どうぐ」「だれの」「なにを」のあとに「みせる」とやれば，トルネコが勝手に見てくれるという具合にですね。

山下：道具と言えば，今回はモンスターとの戦闘でしか手に入らないアイテムが，『III』に比べると，非常に少ないような気がするんですが。

堀井：カジノと「ちいさなメダル」に回っちゃったんです（笑）。

山下：「てつのきんこ」ってアイテムがありますよね。第5章に行くと，どうしてトルネコの持ち物の中からなくなってしまうんですか？

堀井：なくなってないんですよ，実は。あれは預かり所になってるんです。だから，預かり所に入れておいたお金は，主人公が死んでも半分にならないという……だれもわかってくれませんでしたけど（笑）。

山下：げげっ。トルネコの奥さんが，「てつのきんこ」を使って商売をはじめていたわけですか。

堀井：メッセージを入れておけばよかったなあ（笑）。

長編ゲームが避けられない問題点とは？

山下：ゲームマニアでない人たちを対象に考えると，時間がかかるRPGタイプのゲームって，避けられない問題がありますよね。プレイヤーの中には，1か月や2か月かけて『ドラクエ』を解く人がいるわけです。そうすると，時間がたつと忘れちゃう部分っていうのが絶対にあると思うんですよ。まあ，前のほうの町の人が言っていたことを，ここで受けているのか，という程度のエピソードならまだしも，謎解きに関するものを忘れられてしまうとツライのではって気がします。現実に今回の『IV』でも，ボクの大学の友人が，イムルの村で見た夢の内容を忘れてしまって，ロザリーヒルでつまってしまうということがあったんです。

堀井：うーん。『III』ではそのへんに気を使っていて，その日に聞いた情報は，たいていその日のうちに解決できるような構成になっていたんですけど……。ただ，そのために一個一個のエピソードがぶった切れの感じがするんですね。そのへんの不満が多かったので，今回はストーリー性を高めようということになったんですが，伏線のレベルが高くなっちゃった。これまたジレンマだなあ。

山下：長いシナリオをプレイヤーに憶えさせるためには，堀井さんだったらどうします？

堀井：強烈にリフレインすることでしょうか。たとえば，重要な登場人物については，何人もの人々に，そいつの噂話をさせるとか，その人物にまつわる印象深いイベントを用意しておくとか。

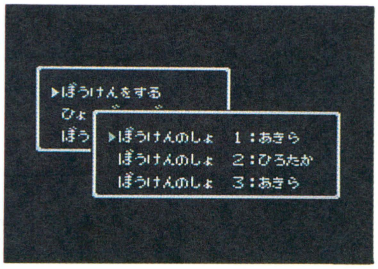
山下：なるほど，IVでも，かなりの重要人物が，そういう手法で確かに印象づけられていますね。たとえば2章の武道会などで……。

堀井：ワハハハ。それ以上いうと，ストーリーがバレちゃいますよ（笑）。

山下：おっと，そうでしたね。では話を元にもどして，長いストーリーをプレイヤーに忘れさせないために，こんなのはどうでしょう。たとえば冒険の書にそこまでのデータを記録しているわけですが，その冒険の書を「みる」と，今までのストーリーがダイジェストで見れるとか……作るほうは涙がでるほど大変でしょうけど（笑）。

堀井：以前に，セリフを憶えられないという人たちのために，「てちょう」コマンドをやろうかという話もあったんです。どこどこの村のだれだれがどういうことを言ったと，手帳に書き込めるという。ただ，ひとつ書き込むだけで5バイトぐらいかかるんですよね（笑）。

山下：バカにならない量ですね。



パスワードを入力していた時代と比べると，格段に便利になった「冒険の書」。パーティ全員と，マップ，イベントなどのデータを記録しているので，それなりの容量が必要だ。

堀井：5バイトを50人分でも，250バイト。とてもそんなメモリは食ってられないということで，あきらめたことがあるんですよ。

山下：ファミコンのカートリッジに入っている，データを記録するためのS-RAMっていうのは，どのくらいの容量なんですか？

堀井：あれは記録するだけではなくて，2キロしかないファミコン本体のRAMをカバーするために，マップの展開やAI戦闘用にも使っているんです。『ドラクエIV』では，セーブ用のRAMとして2キロちょっとしか確保していないというプログラマーの話ですから，冒険の書1個につき800バイトぐらいでやっているんですよ。

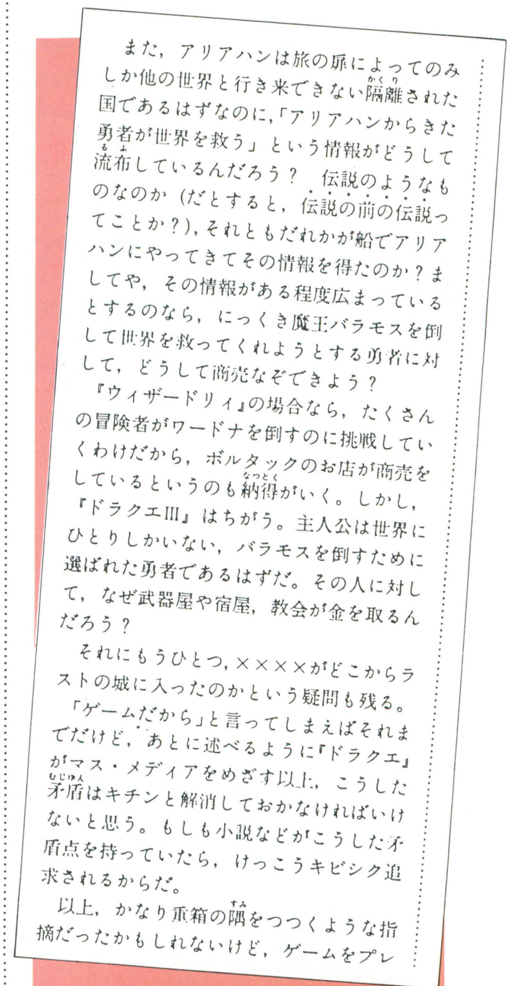
山下：S-RAMのサイズを拡大すると，コストがガーンと上がるらしいですね。

堀井：ええ。S-RAMを一個増やすと，売り値で2,000円近く上がってしまうという話です。『ドラクエIV』はすでに2個積んでますから，これ以上はちょっと……。

山下：ふつうのゲームでは1個ですよね。『ドラクエIV』の値段が高かった理由の一つは，そのへんなんでしょうね。

ホンキホンネの意見が『ドラクエIV』に取り入れられた！

山下：『ドラクエIII』のときにボクが本コーナーでいろいろ勝手なことを書かせていただいたんですけど，指摘していたいくつかのことが『IV』で直されていたのは，うれしかったですね。


また，アリアハンは旅の扉によってのみしか他の世界と行き来できない隔離された国であるはずなのに，「アリアハンからきた勇者が世界を救う」という情報がどうして流布しているんだろう？　伝説のようなものなのか（だとすると，伝説の前の伝説ってことか？），それともだれかが船でアリアハンにやってきてその情報を得たのか？　ましてや，その情報がある程度広まっているとするのなら，にっくき魔王バラモスを倒して世界を救ってくれようとする勇者に対して，どうして商売なぞできよう？
『ウィザードリィ』の場合なら，たくさんの冒険者がワードナを倒すのに挑戦していくわけだから，ボルタックのお店が商売をしているというのも納得がいく。しかし，『ドラクエIII』はちがう。主人公は世界にひとりしかいない，バラモスを倒すために選ばれた勇者であるはずだ。その人に対して，なぜ武器屋や宿屋，教会が金を取るんだろう？
それにもうひとつ，××××がどこからラストの城に入ったのかという疑問も残る。
「ゲームだから」と言ってしまえばそれまでだけど，あとに述べるように『ドラクエ』がマス・メディアをめざす以上，こうした矛盾はキチンと解消しておかなければいけないと思う。もしも小説などがこうした矛盾点を持っていたら，けっこうキビシク追求されるからだ。
以上，かなり重箱の隅をつつくような指摘だったかもしれないけど，ゲームをプレ

ベーマガ88年6月号に掲載された，『ドラクエIII』についてのホンキホンネの記事。シナリオに関するいくつかの矛盾点を指摘！

堀井：ははは。

山下：一人しかいない勇者に対して，世界を救ってもらう立場の人々が商売をするのはおかしいと書いたんですが，『Ⅳ』ではちゃんと他のパーティがでてきますよね。悪を倒そうとしている"勇者"がたくさんいるから，それに対する商売が成り立つ——これなら納得がいきますね。

堀井：でも，意外とみなさん気づいてくれないようで。思い入れを持ってプレイしている人には，わかっていただけるんですけど。単にゲームを解いているだけの人の多くは，謎解きに関係のないセリフは飛ばし読みしてしまうみたいなんですよ。ちょっと寂しいですね。

山下：ボクはブランカの王様が「そなたもまた世界を救うために旅をしているのであろう」と言ったときには感動したんだけどなあ。



この王様のセリフにボクは感動した。第5章の序盤では，同じ城の入口あたりで，別の4人パーティとすれ違う。ナイスな演出だ。

堀井：けっこう目が点になってくれるんじゃないかと思って入れたんですけど，意外にそのへんのリアクションがないという(笑)。

興味津々の『ドラクエV』は？

山下：ここまできたら，当然『ドラクエV』なんてのも作るんですよね？

堀井：それについてはノーコメントです(笑)。

山下：一人のユーザーとして，『ドラクエ』はずっと残っていてほしいシリーズだと思います。ただ，『Ⅰ』『Ⅱ』『Ⅲ』とくるときに，パンパンパンとシステムアップしてきて，『Ⅳ』でもチラリと変わってますよね。『V』を作るときにも新たな何かを導入しなければいけないと思うんですけど，かなりそれがツライ状況になってますよね，今後は。

堀井：そうですね。方法は二つあると思うんですよ。システムはまったく同じでシナリオだけ変える方法と，システムを進化させちゃう方法と。でも，『ドラクエ』がここまできたのは，やはりシステム自体が進化したからこそだと思うんです。ただ，それをあんまりやりすぎると，新しいユーザーが入ってこれないんじゃないかと。だから『Ⅳ』では，あえてシステムの進化度を落としているわけです。章立てで1からやり直せるようにもしてありますし。

山下：たとえば，スーパーファミコンで『V』をやるんでしたら，スーパーファミコンの性能を使えばここまでできる，というのを見せつけることによって，システムはそれほど変えなくても1作はイケちゃうんじゃないかという気もしますね。

堀井：スーパーファミコンでやった場合，一番変わるのはグラフィックですよね。たしかにそれにまつわるイベントで，おもしろいものを起こせるかもしれないなあ。

山下：作り手のほうは，ますます時間がかかってしまいますね。ところで，堀井さんは，RPGのシステムはまだまだ進化できるものだとお考えですか？

堀井：容量さえ増えれば，もっといろんなことができる可能性が増えてくると思うんですよ。毎回『ドラクエ』を作っていて，最終的には3分の1を削ってしまうわけなんですが，メモリ容量さえあれば，さっきの(→前号の)自由度うんぬんというのも，単純にわき道をもっと用意することによって，向上させることができるんじゃないですかね。

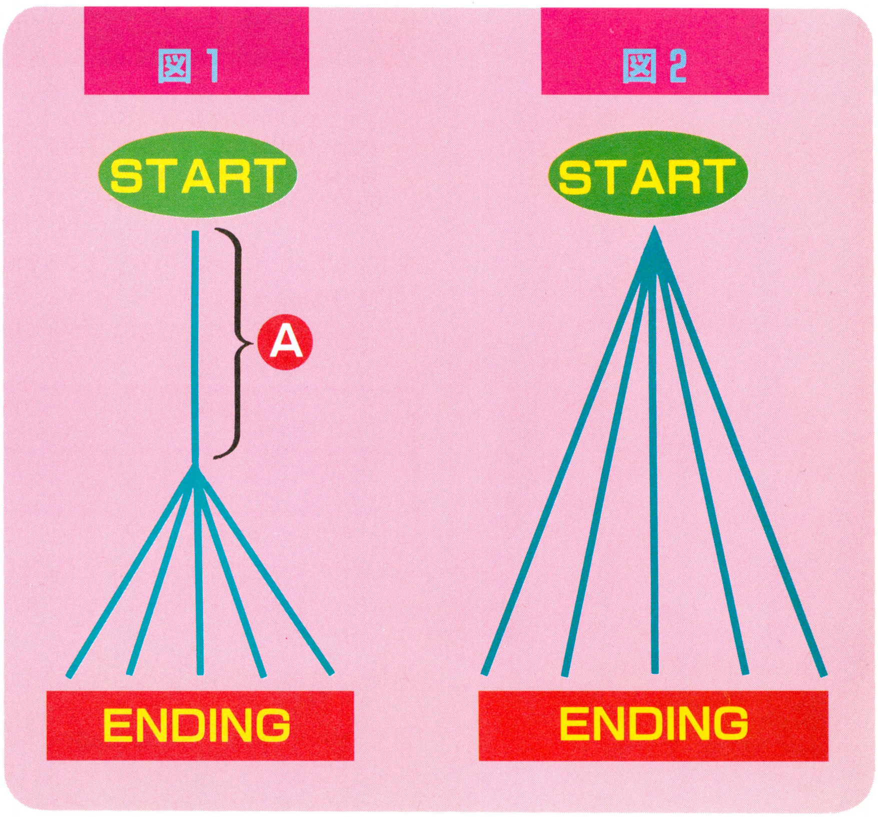
山下：今回のトルネコの章みたいに，ほとんどがわき道で，戦闘を一度も行なわなくても解けちゃうシナリオなんてのができるわけですね。

堀井：理想を言えば，魔物を倒すという目的が一応あるんだけど，別に倒さなくてもよくて，俺はこんなことをやりたいよと言って，好きなことをやってもゲームとして成り立っている——そんなRPGができたらすごいと思うんですけれど。それには問題があって，たとえばいわゆるマルチ・エンディングで，5本のエンディングがある場合，一つを解いたからって他が残っていれば，終わった気がしないと思うんですよ。

山下：言えてますね。

堀井：で，別のエンディングを見るために，この部分(図1のA)をやり直すのは，ツラインじゃないかと。また，逆にいきなり最初からのマルチ・エンディングですと(図2)，これは全然別のゲーム5本なんですよね。1作の中に5本のゲームを入れるよりは，1本をしっかり作ったほうがいいということになりますし……。むずかしいところですよね，これって。

山下：たしかに。過去の「マルチなんとか」というのは，成功しているとは言いがたいですからね。



▲堀井雄二氏がメモに書いてくれた図

リアクションのあるメディア……コンピュータ・ゲームと人工知能

山下：『ドラクエ』とはちょっと離れた話になるんですけど，堀井さんはコンピュータ・ゲームというものをどのように捉えていらっしゃいますか？

堀井：コンピュータという媒体を使った新しいメディアだと思いますね。紙に書くのが小説で，フィルムに撮るのが映画。で，現時点ではコンピュータ上に描くのがゲームだと言われていますよね。

山下：リアクションのあるメディアだとも，よく言われますね。

堀井：ゲームがここまで受けたという理由は，そのへんもあると思うんですよ。教育とか，いろんなものがマス（MASS）になってしまって，1対1で答えてくれるものがなかなかないというのが現状ですから。その原点を考えれば，コンピュータ・ゲームにはまだまだいろいろな可能性があるんじゃないですか。

山下：そうしたリアクションをさらなるものとするために，人工知能がカギを握っていると思われるんですが，はたして人工知能というのは，実現できるものなんでしょうか？　ボクは完璧なものは，まず無理だと思うんですが……。



堀井：そうですねえ。データを蓄積しておいて，こう言えばこう答えるというような疑似AIみたいなものは，作れるとは思うんですが，実際に思考させたり，感情を持たせたりするというのは，ちょっと……。あることを言われると，「怒り」のパラメータが上がっていって，コンピュータが怒った状態になる——そういう方法しかないのかなって気がしますね。

山下：人間の思考や会話を，すべて数字とロジックで置き換えるということ自体に無理を感じますからね。そういう意味で，ボクは『ドラクエⅣ』のAIシステムにすごく興味があったんです。

堀井：なるほど。でも，『ドラクエⅣ』のように，戦闘という限られた範囲でのAIだったら，工夫しだいで何とかなると思いますよ。とは言え，『Ⅳ』のAIは，予想よりはかなり賢くなったんですが，まだまだ改良の余地があるんですけど。



余談ではあるが，『ドラクエⅣ』は，今までになくキャラクターのレベルアップが速い。特に××××の×階の，画面が切り替わるあたりをウロウロしていると，アッという間に（？）レベル99だ！

山下：そうしたAIシステムのいいところを他のメーカーさんにも吸収してもらうと，コンピュータ・ゲームの可能性が広がっていきそうな気がしますね。

ゲーム・デザイナーになるためには？

山下：堀井さんはゲーム・デザイナーとして先駆け的な存在だと思うんですが，現状ではそういう立場でメジャーな人って，非常に少ないですよね？

堀井：ソフトハウスの中に入っている人が多いですからね。

山下：ゲーム・デザイナーという職種の人をもっと業界として育て上げるためには，どのようなことが必要だとお考えですか？

堀井：やがてでてくると思うんですよ，ボクは。ある意味では，マンガ家や小説家と同じなんじゃないかと。ただ，むずかしいのは，ゲーム・デザイナーっていうのは，たとえばRPG一つを作るときでも，文化系と理科系の知識の両方が必要なんですよね。

山下：プログラムのことが全然わからないようじゃ，ゲーム・システムやシナリオを作るのはツライでしょうからね。

堀井：今の子供たちが大きくなるころには，文化系・理科系の両方に才能を発揮する人が現れても不思議じゃないでしょう。

山下：そうですね。今の子供たちは，明らかに育つ環境が違いますから。生まれたときから目の前にゲームがあるというのが，どういうことなのか——正直言って，ボクらにはわかりませんもの。

最後に，ゲーム・デザイナーになりたいというベーマガの読者の人に，ちょこっとアドバイスをお願いします。

堀井：そうですね……文化系・理科系にまたがる知識に加えて，なんと言っても，忍耐力がゲーム・デザイナーには必要です。というのは，アイデアはけっこう浮かぶんですが，それをシェイプ・アップして地道に紙に書くという作業は，かなり根気を要求するものだからです。

山下：具体的に，ゲーム・デザイナーとしてデビューするためには，どうすればいいでしょう？

堀井：方法は二つあると思います。まず，どこかのソフトハウスに入る方法。プログラマーなどを経験して，いろいろなノウハウを憶えてからゲーム・デザインを手掛けてみる——これはけっこう手堅いですよね。もう一つが，自分でゲームを作ってみて，いきなり持ち込むという方法。というのは，今のゲームというのは，企画書だけではよくわからない部分というのがあるんですよね。だから，自分の持つアイデアをある程度の形にして，アピールしてみる——ちょっと冒険ではありますが。ベーマガ読者からも素晴らしいゲーム・デザイナーが生まれることを期待していたいですね。

山下：そうですね。お忙しいところ，今日はどうもありがとうございました。

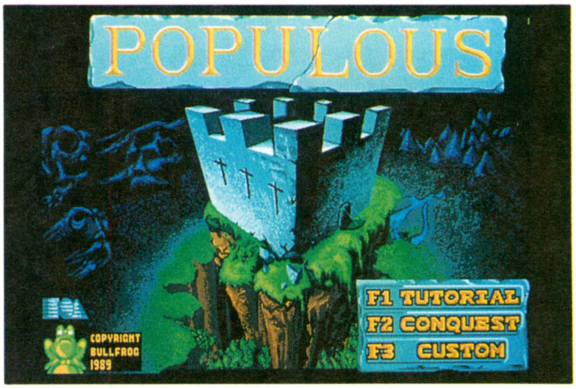
（1990年3月19日
アーマー・プロジェクト応接室にて）

END

海外移植作の日本ソフト界に与える影響は……

ポピュラスの大ヒットと海外移植作品の名作たち

Written by　佐久間亮介



ベーマガでも紹介されている海外パソコンソフト。これらの日本で発売されている機種への移植，という話も最近では頻繁に耳にするようになった。このところ移植作品がランキングのトップに輝き，おもしろさに国境はないことを証明している。そこで今回はイマジニアから発売された『ポピュラス』を例に，海外移植作の日本ソフト界にあたえる影響をみてみよう。

ちなみに，この『ポピュラス』，今月のパソコン・ゲームのランキングで1位に輝いているのだ。

また，『ポピュラス』だけではなく過去，現在を通してどのような移植作品があったのか等にも視野をひろげていきたい。

たくさんある海外移植ソフト

日本のゲームには海外からの影響を強く反映したものが多いということに，どれくらいの人が気づいているだろうか？　現在，ユーザーの間で当たり前のようにプレイされているものの中には，じつは海外作品からの移植，またはそれらを参考にして開発されたものが多いのだ。おそらく大半の人はこの事実を信じられないのではないだろうか。

たとえば代表的なものに『ウィザードリィ』と『ウルティマ』という二つのRPGがあげられる。前者は3D表示される迷宮内を探索していくというもの，後者は世界を上から見た地図のような表示画面上で展開していくものである。現在のRPGの原形ともいうべき作品だけにその知名度は高く，さすがに知らない人はいないであろうが，日本でこの2作品を模しているものの多さを考えると，前述した事柄にも納得がいくだろう。

こういった状況はたいていの場合が，オリジナルが爆発的なヒット作となったときに多く見られる。〝2匹目のどじょう〞を狙った作品というわけだ。だからといってそれが悪いわけではない。いいところは参考にするという姿勢はとても大事なものなのだから。日本では，オリジナルがそれを模した作品よりもはやく国内機種でプレイできることは滅多にない。それだけに原作ともなった作品を見落としがちである。

そこで簡単ではあるが，一つのジャンルというべきものを作り上げていった海外作品の移植版に，どのようなものがあったかを見ていきたい。

数々のジャンルを作り上げたソフトたち

■ロードランナー

まずは思考型アクション・パズルゲームともいうべきものだ。代表作には『ロードランナー』があげられるのは当然であろう。

ルールは非常に単純で敵衛兵からの追撃を避けつつ，画面上に点在している金塊をすべて集めればラウンド・クリア。プレイヤーは画面を構成するブロックのうち特定種のものだけに穴を開けることができ，これに敵を埋めてやっつけたりすることができる。が，敵を倒す以外にも，ブロックで囲まれた金塊を取るために穴を掘らなければならない場合もある。掘られたブロックは一定時間後に修復され，その瞬間にプレイヤーがそこにいた場合は当然ミスとなる。この穴の掘りかたに微妙なタイミングと順序が要求され，ゲームを単なるアクション・ゲームではなくしているのだ。

当時，国内でメジャーだった機種のほとんどで，この『ロードランナー』が楽しめたということからも，そのパワーがいかにすごいものかを思い知らされる。その後，ファミコンやアーケード（！）にまで移植されているのだ。

■テトリス

パズルゲームとして爆発的なヒットを生みだしたといえば，もちろんあの『テトリス』も忘れてはいけない。こちらは純粋なパズルゲームである。リアルタイムで画面上から落ちてくる数種のブロックを積み上げていき，横に1列ラインを作っていけばいいという，シンプルなゲーム。規定ライン数をこえればステージ・クリアとなる。

これも同様，現在主要な機種のほとんどに移植されており，さらには電子手帳で遊べてしまうくらいである。ファミコン版やアーケード版にも移植が完了している。

■トランシルバニア

いっぽう，AVGにもこのような作品は存在する。『トランシルバニア』など一連の〝スタークラフト移植シリーズ〞である。今は海外RPGばかりを移植している同社ではあるが，一昔前では海外AVGの移植メーカーとしてユーザーに名を知らしめていたものだ。

この『トランシルバニア』は，特徴的で美しいグラフィックと奇抜なストーリーがとても印象的で，当時，これらを好んでプレイした人も多いはずである。かくいうボクもその1人であった。ストーリー重視AVGの先駆者的存在ともいえる。

■ウィザードリィ，ウルティマ・シリーズ

こちらは説明せずとも読者の諸君のほうがくわしいのではないだろうか。御存じRPG界の2大人気シリーズである。現在のRPG界の基礎をきずいた作品でもあり，今もなおシリーズの制作は進んでいる。年内には『ウィザードリィV』と『ウルティマV』の両作品の移植版が発売される予定である。

両者ともにファミコン版も発売されており，ユーザー層から熱い支持を得ている作品だ。

■ダンジョンマスター

日本では，最近発売されたばかりの巨大RPG。3D表示されるダンジョンなどは『ウィザドリィ』に共通するものがあるが，ゲーム内容は一線を画したものとなっている。リアルタイムで襲ってくるモンスターや，プレイヤーの行動範囲の広さなどは，従来の作品からはみ

ることのできないものであった。ダンジョン内の各所に仕掛けられたトラップをどのように回避するのかがポイントとなっているところから，パズルRPGと表現してもおかしくはないであろう。パソコンゲーム・ホット40でもトップになったヒット作。

★

本来ならばさらに多くの作品をより詳細に書いていきたいところではあるが，残念ながら誌面が限られているので，このへんにしておきたい。簡単な説明と写真で別表を作ってみたので，そちらのほうを参照してほしい。

このような数々の作品が過去から現在にかけて発売され，海外移植というものをユーザーに浸透させてきた。そして将来，確実にそのようなソフトの1本となるであろう作品が，先日ついに発売された。『ポピュラス』である。そこでここからは，この『ポピュラス』についてくわしく書いていきたい。

『ポピュラス』 ●イマジニア

'90年3月発売(PC-98版/X68K版)　価格9,800円

天地創造の時代

ふつうSLGをプレイするとき，プレイヤーは舞台となる世界に存在する人間となってゲームを展開させていく。ある時は一国の軍隊を指揮する軍人であったり，時には国税や貿易などを職務とする国王であったりする。だが，それらはあくまで人であり，プレイヤーが人以上の存在を担うものではなかった。

『ポピュラス』ではプレイヤーは，天地創造の〝神〟という地位でゲームをプレイする。もともとコンピューター・ゲームとは実際に体験することのできないものを楽しむために作られたものなのだから，この至高(しこう)の存在であろう〝神〟の立場にたつゲームがあっても不思議ではない。むしろこういったゲームが登場するのが遅すぎたくらいなのではないだろうか。

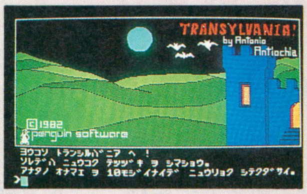
ゲーム内容はとても簡単である。プレイヤーを崇拝する人種を繁栄させるために，敵側―自分に敵対する神（悪魔）―を崇拝する人種を全滅させればいいというもの。この敵側の人種を倒すためにプレイヤーは起伏の激しい地上をなだらかな平地に作り替え，味方側の人種の人口を増加させていかねばならないのだ。ゲーム自体はリアルタイムで進行していくため，ターン制を導入しているSLGで起こりがちな相手ターンの待ち時間というものは一切存在しない。

人口の増加にともない，魔力というパラメータも上昇していく。これがプレイヤーの力の源で，この値によって敵側の領地に造山活

なつかしき海外移植ソフトたち

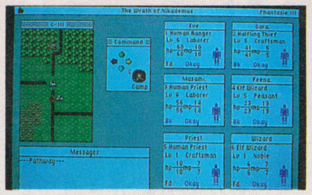
ここではとくにボクの印象が強いソフトを集めてみた。すでに絶版になっているものもいくつかあるので，注意してほしい。なお，タイトル下は日本で最初に発売されたときの，その発売日と対応機種を表す。

トランシルバニア ●スタークラフト



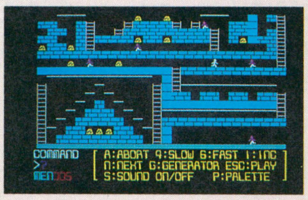
'83年9月発売（PC-88版）
ヴァンパイア伝説をベースに作られたホラーAVG。狼男なども登場し，作品全体の持つ雰囲気は超一級である

ファンタジーIII ●スタークラフト



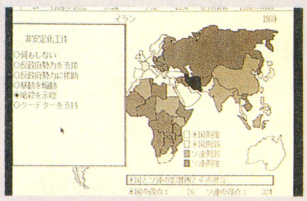
'88年6月（PC-9801版）　発売中
シリーズ第3作目。画面レイアウトをオリジナルより大幅に変更。そのため操作性は格段に向上している

ロードランナー ●システムソフト



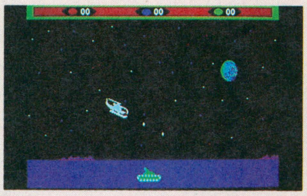
'83年10月30日発売（PC-9801版）絶版
アクション・パズルゲームの名作。その人気は高く，昨年，『保存版ロードランナー』というタイトルで同社より再び発売されたほど

バランスオブパワー ●アスキー



'88年10月（PC-9801版）
米ソ2大大国の政治的バランスをSLG化。プレイヤーは両大国どちらかの首脳となる。MACライクな画面が印象的

チョップリフター ●システムソフト



'84年10月3日発売（PC-9801版）絶版
ヘリコプターを操作し助けを求める人間を助けていくという横スクロール・ゲーム。地上を歩く人間のリアクションはじつにリアル

ウィザードリィIV ●アスキー



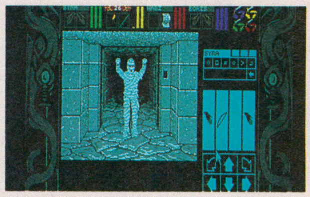
'88年12月発売（PC-98/88/X1版）発売中
おなじみのウィザードリィ・シリーズ第4作。プレイヤーはシリーズ1作目の敵，ワードナに扮してダンジョンの謎に挑む。超難解作

ウルティマIV ●ポニーキャニオン



'87年7月（PC-9801版）発売中
ウルティマ・シリーズ第4作。八つの徳を極めた聖者になることが，プレイヤーの目的。難解なストーリーが特徴的

ダンジョンマスター ●ビクター音楽産業



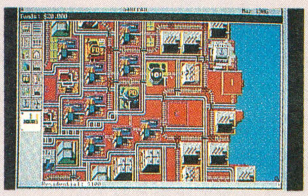
'89年1月26日（X68K版）発売中
パーティを組み，ダンジョンの各所にしかけられたトラップをかいくぐりつつ深層部をめざす。パズル的要素がとても強い

ウルティマII ●スタークラフト



日本でのはじめてのウルティマの移植版。オリジナルのアップル版を強く意識しているのがわかる。現在はリメイクされてポニーキャニオンより発売されている　絶版

シムシティ ●富士通



'89年3月末（FM-TOWNS版）発売中
『ポピュラス』と双璧をなす海外ソフト注目の1作。プレイヤーは街の市長となり，メガロポリス建設をめざす

ウィザードリィI ・アスキー	'85年11月（PC-98,88,FM-7/77,X1）
ウィザードリィII ・アスキー	'86年12月（PC-98,88,FM-7/77,X1）
ウィザードリィIII ・アスキー	'87年6月（PC-98,88,FM-7/77,X1）

ダンジョン内をメインに展開していくRPGの基礎的作品。上記の3作はプレイヤーVSモンスターの戦いが基本になっている。

動を起こして岩山を作り上げたり，地震を発生させ土地に地割れを作りだせたりするのである。これらをうまく使って敵側を妨害しつつ自分の人口を増加させていくのだが，当然，コンピュータ側もリアルタイムでこれらを使いわけてくるのだから一筋縄ではいかない。

地上を創造し，さらには天災までも思いのままに制御する。SLGに天地創造の時代が訪れたのである。

視覚的なサービス

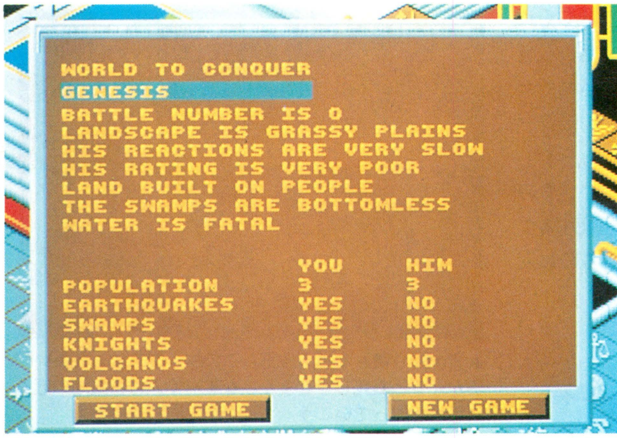
コンピュタ・ゲームを通じてファンタジー世界に興味を持つユーザーにとって，中世の騎士はあこがれの存在であろう。正々堂々とし，王に中世を誓い，悪に敢然と立ち向かう姿は騎士＝正義という公式を作りだしているはずだ。

しかし『ポピュラス』における騎士とは，そのようなイメージからは遠く掛け離れた存在となっている。騎士はその世界に作り上げられた瞬間より，敵側の領地で殺戮だけを繰り返す機械のように動きはじめるのだ。『ポピュラス』をプレイするにあたり，人種間の争いは絶対に避けては通れない道である。なぜなら敵全滅という勝利条件からもわかるように，ゲームの中核的な要素であるのだから。この人種間の争いに，プレイヤーは干渉することはできない。このため純粋に人種間の強弱が影響し，プレイヤーはある種のスリルを味わえるのだ。視界に闘争の現場をとらえたとき，多くのプレイヤーがそれに決着がつくまで，じっと見入ってしまうはずである。

ゲーム自体がリアルタイムで進んでいくため，地震などの天災もビジュアル的にゲーム中で表現される。いや，天災だけではない。人間だって1人，1人がリアルタイムに動き，家を作り，戦闘を繰り広げてくれるのだ。それらがすべてビジュアル的にアニメーション処理されるのだから，見ていて退屈なはずがあろうはずもない。視覚的なサービスにまできちんと手をかけていることに，好感を持たぬ者がはたして何人いるであろう。

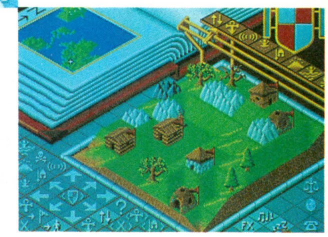
そんなサービスの中でボクが最も惚れ込んでしまったのが，騎士の戦いぶりである。各所に点在する敵の館に乗り込み，戦いを挑む姿は，ある種の感動さえ誘ってくれるはずだ。その戦闘に勝利した場合，騎士はつぎなる戦いを求めて再び歩きだすのだが，残された館はなんと火がかけられ，廃墟と化してしまうのである。ここまで芸が細かい演出が，今まで存在しえたであろうか。まさに芸術の域にまで達しているのである。

ゲーム中に発声される効果音も一種の演出と呼べる。それぞれの演出に見合った効果音



◀『ポピュラス』に用意されているマップは全部で500にも及ぶ。マップによってコンピュータ側には使用魔法が制限されている

▼左上に見える地形がワールド・マップ，そして画面ほぼ中央にあるのが拡大マップだ。拡大マップを中心にゲームは展開していく



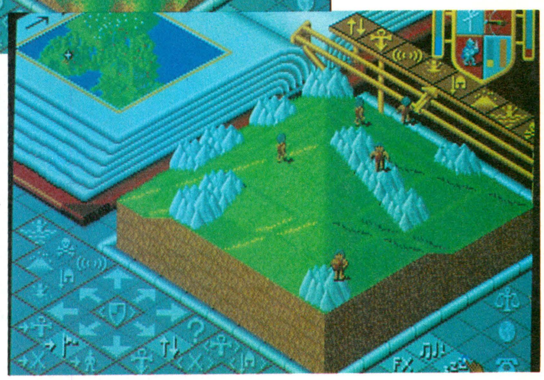


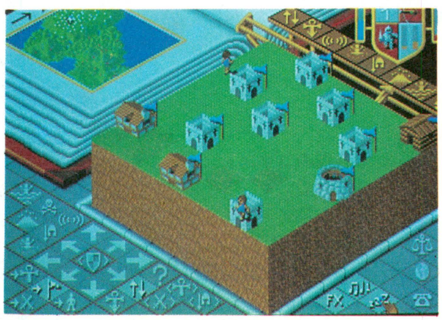
◀3種類いるアクシデント・キャラのうちの1人。こいつは自分の通っていった軌跡に岩石を作り上げていくイヤなやつだ



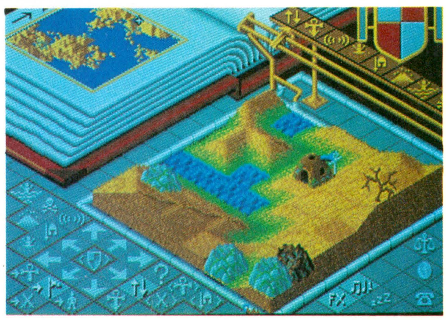
▼敵領地に対して地震の魔法を使用した直後の画面。平地だった場所が起伏の激しい地形に変貌してしまっている

▶これまた敵領地に造山活動の魔法を使用したところ。地形は岩石の突出する険しい岩山と化している。有効な魔法だ





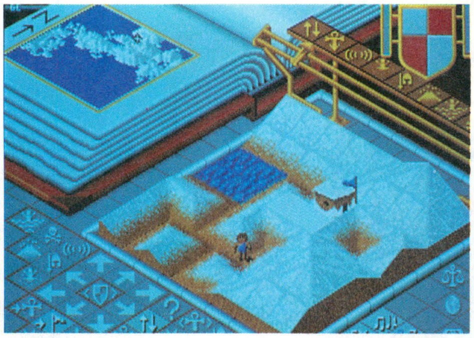
▲ゲーム中盤になるとこのような情景をいくつも見かけることだろう。地形の起伏を少なくするほど，人口は増加していく



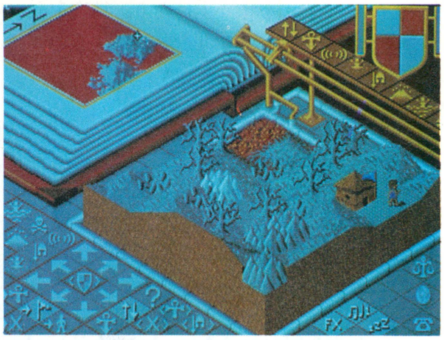
▲マップにより気象条件がちがう。これは砂漠地形のマップ。気象条件によって人口の増加率等のパラメータの差が激しい

が用意されており，雰囲気を盛り上げてくれる。とくにサウンド機能の優れているX68K版ではPCMによるサンプリングが使用されており，他機種にくらべると，よりリアルな音をユーザーは楽しむことができる。もちろんその他の機種がリアルじゃないと言っているのではない。他機種版でもFM音源を駆使することにより，リアルな音を再現しているのに変わりはない。

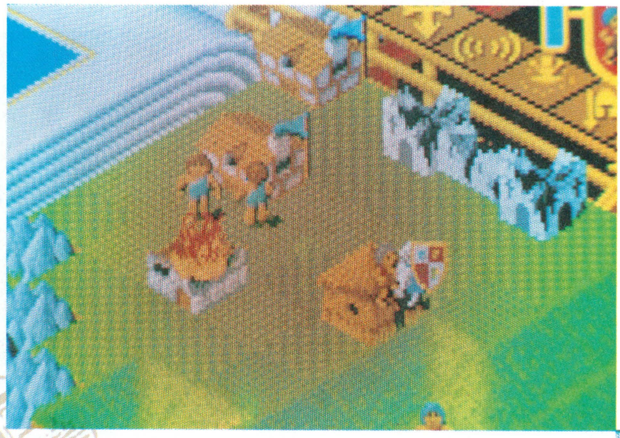
対戦機能も備えられている。ただし『ポピュラス』はリアルタイムで進んでいくゲームのため，ターン制のSLGのようにプレイヤーが交代でゲームを進めていくということは不可能である。そこで『ポピュラス』が作動するマシンが2台必要となってくるのだ(ゲームソフト自体も二つ必要)。2台のマシンは同一機種以外でもかまわない。つまりPC-98とX68Kでも対戦は可能なのである。機種同士はRS-232Cケーブルにより実際に両者を接続する他に，電話回線を介しての通信プレイも可能となっている。こちらの方法では，対戦プレイをする双方がモデムを持っていないといけないが，パソコン通信が広く社会に浸透しつつあるのだから，当然ともいえる機能だ。これにより北海道に住む人と九州に住む人との対戦だって夢ではないのである。



▲雪が降り積もる氷河地帯。このマップでは人を長い間歩かせると凍死してしまう。なるべく人口密集地の近くに平地を作っていこう

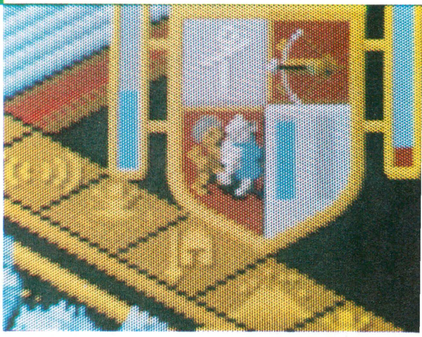


▲溶岩地帯。もっとも平原地帯に条件が酷似しているマップだ。普通，溶岩の海に落ちた人間が復活するかぁ!?



◀民族紛争をアップで写した1枚。騎士と敵民族が戦っているのがわかるかな？　家が燃えているのは騎士が火を放ったため

▼マーカーを任意のものにつけることにより，その強さ等を見ることができる。左右の赤と青のバーは両勢力の強さをしめす



最後に

この文中でボクは『ポピュラス』のゲームジャンルをSLGと表現したが，この表現のしかたはあまり適切ではないであろう。パソコンゲームは一口で言ってしまえば，そのすべてが何かをシミュレートしたものだ。その中でプレイヤーに対する表現技法の個々の相違により，細かなジャンルわけがなされている。この考えかたからいくと，『ポピュラス』はSLGという分野に位置づけするには少々の疑問が残るのだ。

『ポピュラス』というゲームは，ジャンルわけをしてはいけないようにボクには思える。少なくとも既成(きせい)のどのジャンルにも属すことのないソフトだ。しかし，あえてジャンルわけをするならば，やはり疑問が残るもののSLGしかないであろう。

今後，海外移植作というソフトの開発は，ますます増加するかもしれない。そんなとき，ボクはユーザーに素直な心でゲームに接してほしいと願っている。日本，海外ソフトの枠にとらわれずに，純粋におもしろいものとそうでないものを見極めてもらいたい。

海外ソフトの移植ボルテージも徐々に高いものとなってきた。つぎなる移植作が楽しみである。



▲ワールド・マップ。各所で点滅する光点は建造物を表している。ゲームの進展にともないこちらの地形もしっかりと変化していく



◀各種のコマンドはすべてここに凝縮されている。アイコンで表示されているコマンドをマウスでクリックするだけでOKだ！

▶各マップに勝利したときに表示されるビジュアル。画面下のメッセージにはつぎなるマップの名前が表示されている



98NOTE版　'90年6月15日
FMTOWNS　'90年7月13日　発売予定

SUPER SOFT HOT INFORMATION

パソコン
海外パソコン
アーケード・ゲーム
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ
ゲームミュージック&ビデオ

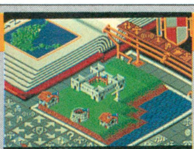
本コーナーは，ゲームソフト関連の情報をまとめています。本誌の次号が発行されるるまでに発売が予定されている新製品と，現在市場で人気のあるソフトをハード別に分けて掲載しています。
各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている『FINAL STAGE from Writers』のページも参考にしてください。

※パ＝パソコン，ア＝アーケード・ゲーム，海＝海外ソフト，ファ＝ファミリーコンピュータを示す。
例)パ・移植…パソコン版からの移植のこと

パソコン

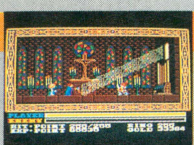
今月の人気ソフト・ランキング
HOT ★ 40

鳴り物入りで日本上陸を果たした『ポピュラス』が，初登場1位の栄冠に輝いた。マンネリ化したアイデアの作品が多い中で，既存のジャンルの枠に捕らわれないゲーム・システムが，人気を集めたのだろう。『遥かなるオーガスタ』のコースデータ『エイトレイクス・ゴルフクラブ』も，6位と大健闘。

1 ポピュラス
イマジニア
9,800円
★

PC—98，X68K

2 三國志II
光栄
14,800円／17,200円(CD付)
前2位／4回

PC-88SR，MSX2

3 ワンダラーズフロムイース
日本ファルコム
8,700円
↑前32位／9回

PC-88SR，PC-88VA，PC-98，MSX2，X68K

4 ロードス島戦記
ハミングバードソフト
9,800円
↑－／3回

PC-98，MSX2

5 ダンジョンマスター
①ビクター音産②富士通
①9,800円②8,800円
前1位／4回

①PC-98，X68K②FM TOWNS

究極の対決！『ウィザードリィV』VS『ウルティマV』

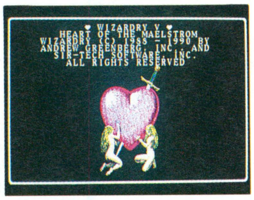
すべてのパソコンRPGの源泉とも言われる2大シリーズのそれぞれ第5弾が，奇しくもほぼ同時期に日本市場にお目見えする。

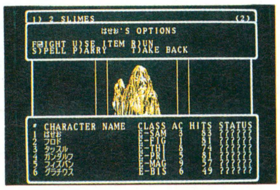
まず，『ウィザードリィV～HEART OF THE MAELSTROM』(アスキー/6月8日発売)。無限に成長をつづける巨大な亀裂に隠れた，リルガミンの地に災いをもたらす司祭ソーンを倒すことが目的なのだが，従来の同シリーズとの最大のちがいは，迷宮が20×20の正方形に固定されていないということだ。不規則な形状の各フロアに，新しいイベントやトラップが満載。プレイヤー以外の冒険者のパーティと迷宮内で会話・アイテムの売買をしたり，武器に射程ができたので後方からの攻撃ができたりと，ニュー・アイデアも随所に見られる。新呪文が29種で，I～IIIとの間でデータの転送も可能。

対するは，『ウルティマV～WARRIORS OF DESTINY』(ポニーキャニオン/7月21日発売)。『IV』から『VI』の3部作の中間パートにあたるこの物語は，『IV』の数年後，主人公がブリタニアの世界に呼び戻されたところからはじまる。ロードブリティッシュ王が地下探索に旅立って行方不明になったあと，ブラックソーンがブリタニアを平定したのだが，シャドーロードの魔力を受けて，徳の意味を独善的なものにすり替えてしまった。危機を感じたシャミノとイオロ（『IV』での仲間）が，主人公を呼び戻したのであったが……。マップの広さは前作の2倍，会話データは前作の4倍。

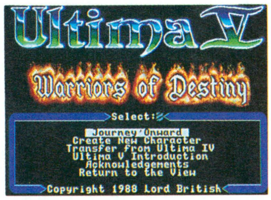
どちらも，この夏RPGファンの関心を集めること間違いない大作であるが，注目したいのは，両作とも今の日本製RPGからは信じられないほど難解だということだ。ウィズ・ウルティマ共に『IV』も難しすぎる作品だったが，『V』はそれ以上。解くのに時間がかかるほど良しとされるアメリカのビッグタイトルが，はたしてそれと逆行する日本市場でどれだけ受け入れられるのか，実に興味深いところである。

[Wizardry V]


◀各イベントで，ウィズ初のイメージ・グラフィックが用意されている（これはタイトル）


◀モンスターデザインは，ファミコン版でおなじみ末弥　純氏が担当

[Ultima V]



◀『IV』からのキャラクター・データの転送が可能だ

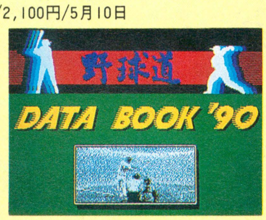

◀昼と夜の概念が新たに加わった。魔法も全部で45種類

新作ソフト Data Base

原則として，5月8日から6月7日までに発売される予定のパーソナル・コンピュータ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／メディア／価格／発売日を表す。

野球道データブック'90
PC98 PC88 X1 MSX2

タケルソフト(開発元:日本クリエイト)／野球／(PC88)5'2D(PC98)3.5'2DD，5'2HD(MSX2)3.5'2DD／2,100円／5月10日



90年度の選手データが収録されている，『野球道』のデータ・ディスク。『野球道IIデータブック'90』（PC88用／2,500円）も同時発売。

ディスクステーション6月号（#13）
MSX2

コンパイル／ディスクマガジン／3.5'2DD／1,940円／5月10日

石道（アスキー）/SDガンダム・ガチャポン戦記2・カプセル戦記（バンプレスト）/いかせ男入門編「愛をありがとう」（ファミリーソフト）/魔導物語1-2-3ソフトクリップ～魔導物語音頭（コンパイル）/BGV「雨」（コンパイル）/ブラスターバーン・エピソード4(コンパイル）等を収録。占いコーナー，電脳小説コーナーでは，新連載がはじまるかも，とのこと。「あーとぎゃらりー」もパワーアップの予定。毎回バグをだしているにもかかわらず（笑）超人気の連載シューティング「ブラスターバーン」に注目！





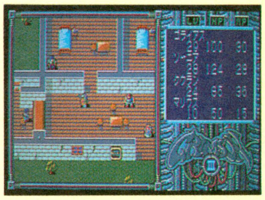
▲前○位／○回は前回ランキング／登場回数を示す。初登場は★で示す。

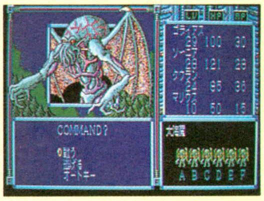
クリムゾンIII

PC88

クリスタルソフト/RPG/5'2D/8,700円/5月11日

人気RPGシリーズの第3弾が登場。かつて勇者が倒したはずの超機械生命体「クリムゾン」が，世界征服をもくろむ愚かな人間たちの手によって，再び目覚めようとしていた！　ストーリー性を重視。複数のシナリオが連係・分離し，やがてひとつに融合していく。タストニア，ムーテシアという二つの大陸が舞台。潜水・浮上のコマンドにより，水中世界を冒険することも。フィールドやダンジョンのマップ・グラフィックは，前作から一新。武器・防具・アイテム等も大幅に増え，サウンドボードII対応の40曲のBGMが雰囲気を盛り上げる。



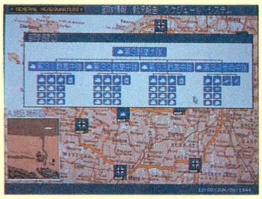


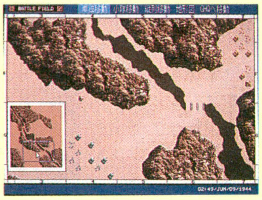
機甲師団

PC98

アートディンク/SLG/5',3.5'2HD/9,500円/5月11日

舞台はヨーロッパ戦線。連合軍・第7機甲師団を率いるプレイヤーが，戦場上空よりリアルタイムで進行していく戦況を見ながら，自軍に適切な指示を与えていくSLG。142ユニットを管理する師団指令部にて，「爆撃」や「補給物資投下」を他師団に要請したり，隊の士気をアップさせるために士官を任命したり，作戦は豊富。ときには優秀な部下を守るために，降伏をしなければならないことも。地雷原・山岳地帯・市街地・渡河・要塞など12の戦場で，ドイツ軍を撃破することが目的だ。ヘクスやターンというSLGにありがちな要素を排除している。



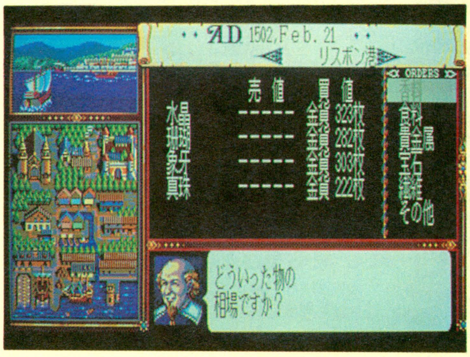


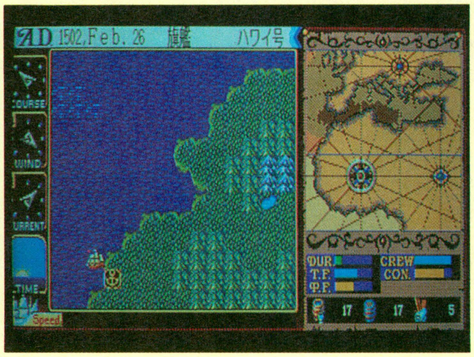
大航海時代

PC88

光栄/SLG/5'2D/9,800円，11,800円（CD付き）/5月18日

プレイヤーが担当するのは，16世紀初頭のポルトガル帆船艦隊を率いる提督。情報収集や交易をよりどころに，個性豊かな仲間・資金を集めて，艦隊を強大なものとしていく。ポルトガル国王から受ける勅命をクリアしていくごとに爵位が上がり，最終目的は最高爵位を得ること。その障害となるのは，スペイン等の敵国艦隊や海賊，さらには大自然の猛威……。ヘクス戦闘では，大砲による遠距離攻撃や，帆船特有の操船を実現している。全世界を網羅した2,592枚にも及ぶゲーム・マップ上では，実際の季節風や潮流などをリアルに再現。また，毎回異なったゲーム展開が楽しめる，イベント・ジェネレーティング・システムは興味深い。





天下統一

X68K　パ・移植

システムソフト/SLG/5'2HD/9,800円/5月18日

同社初の戦国SLG。北は東北，南は九州，数多くの群雄たちが天下を統一せんと動きだした！　斬新なシステムと，ほどよいバランスが売り。



ロケットレンジャー

TOWNS　海・移植

ポニーキャニオン/AAVG/CD-ROM/9,800円/5月21日

ナチスドイツが第二次世界大戦で勝利したもう一つの世界から助けを求める手紙が！　アクションゲームも取り入れられた，米国のシネマウェアを移植。



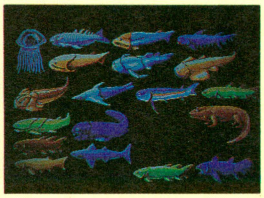
46億年物語　THE進化論

PC98

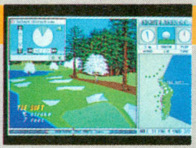
エニックス/RPG/5',3.5'2HD/価格未定/5月26日

地球が誕生してから46億年，生命が誕生してから35億年を一つのファンタジーとしてとらえた異色のRPG。大陸移動にそったマップの中で，魚類からはじまる自分のキャラクターを，知性・攻撃力・体力・持久力の中から好きなタイプの属性生物に進化させていき，6億年後に待っている進化の謎を解き明かす。進化できるキャラ約200種。そこからはずれたときもエンド・ストーリー（約50種）が見られるようになっている。進化するたびに「恐竜ミニ解説」が表示。原案・企画は川又千秋，音楽はすぎやまこういちが担当。





エイトレイクス ゴルフクラブ
T&Eソフト
4,800円
★



PC-98

7 エメラルドドラゴン
バショウ・ハウス
8,800円
前3位／5回



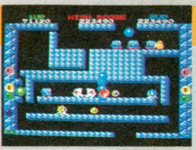
PC-88SR,PC-98

8 BURAI上巻
リバーヒルソフト
8,800円
↑前16位／5回



PC-98，PC-88SR，FM TOWNS,MSX2

9 バブルボブル
電波新聞社
7,200円
↑前19位／2回



X68K

10 遥かなるオーガスタ
T&Eソフト
12,800円
前4位／6回



PC-98，FM TOWNS

11 トンネルズ・アンド・トロールズ
スタークラフト
9,800円
↑前21位／3回



PC-98，PC-88SR

12 ドラゴンスレイヤーVI
日本ファルコム
8,700円
前5位／5回



PC-88SR,PC-88VA,PC-98

13 キャンペーン版 大戦略II
システムソフト
8,800円
前10位／5回



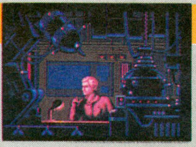
PC-88SR

14 スペースマンボウ
コナミ
6,800円
↑前23位／4回

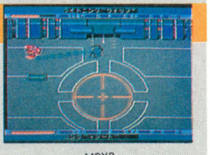


MSX2

15 ミスティ・ブルー
エニックス
8,800円
★

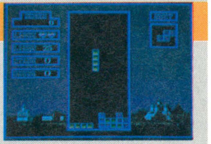


PC—88SR



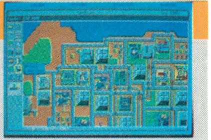
16 ロボクラッシュ
システムソフト
7,800円
★

MSX2



17 テトリス
ビー・ピー・エス
6,800円
前14位／18回

PC-88,PC-88VA,PC-98,XI,X68K,FM77AV,FMR-50,MSX2



18 シムシティ
富士通
8,800円

FM TOWNS

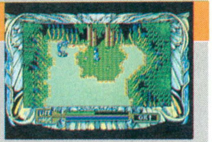


19 サーク
マイクロキャビン
8,800円
↑-／8回

PC-88SR,PC-98,MSX2



20 キューブランナー
エス・ピー・エス
7,800円
前15位／2回



21 ルーンワース・黒衣の貴公子
T&Eソフト
8,800円
前6位／4回

PC-88SR,MSX2,PC-98



22 ディスクステーション4月号#11
コンパイル
1,940円
★

MSX2



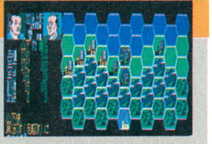
23 アークスII
ウルフチーム
8,800円
前11位／5回

PC-98,PC-88SR,X68K,MSX2



24 サンダーブレード
エス・ピー・エス
9,800円
前8位／3回

X68K



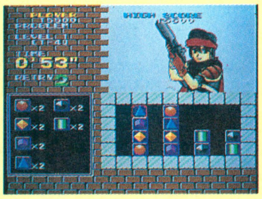
25 信長の野望 戦国群雄伝
光栄
9,800円／
12,200円(CD付)
前12位／16回

PC-88SR,PC-98
XIturbo,MSX2

パズニック
PC98 X68K ア・移植

プローダーバンドジャパン/アクション・パズル/(PC98)5',3.5'2HD(X68K)5'2HD/7,800円/5月25日

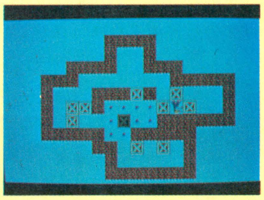
同種のブロックが隣接すると消えるので，うまくブロックを移動させて制限時間内に全ブロックを消滅させれば面クリア。全144面。



倉庫番パーフェクト
PC98N TOWNS パ・移植

シンキングラビット/パズル/(PC98N)3.5'2HD(TOWNS)CD-ROM/6,800円/(PC98N)5月上旬,(TOWNS)5月中旬

過去の倉庫番シリーズの全面に新100面を付加。計306面から成る，まさに完璧版『倉庫番』。一つだけある「解けない面」を見つけると，認定証がもらえる。



陽炎迷宮
PC98 PC88 MSX2

ハート電子/RPG/(PC98)5',3.5'2HD(PC88)5'2D(MSX2)3.5'2DD/価格未定/5月上旬

マウス対応の3D迷宮型RPG。異空間に存在する謎の迷宮・全5ステージをクリアして，行方不明の娘ステディアと，その恋人キースを探しだせ！



斬・パワーアップ・ユーティリティ
PC98 アナログ

ウルフチーム/SLG/5',3.5'2HD/4,800円/5月中旬

2人プレイや寝返りなどの機能向上システム・ディスクの作成，「歴史の書」のMS-DOSへのコンバート，武将エディタの使用が可能となる。



ブルトン・レイ・シナリオエディタ
PC98

システムソフト/エディタ/5',3.5'2HD/5,800円/5月中旬

『ブルトン・レイ』のゲーム・システム上で，自分なりのシナリオが作れてしまうという，RPGファンにとっては夢のようなソフト。マップ・デザインや武具・アイテム・魔法などの名前・効力・威力設定はもちろんのこと，キャラクターをどこに登場させ，どのようなことを話させるか，主人公の属性値のレベルアップをどのような曲線で行なうか等，このタイプのRPGで考えられるほとんどのことを設定できてしまう。キャラクターの駒や顔のアップのグラフィックは，用意されている64パターンの中から選ぶだけ。キミ自身のシナリオ，市販ゲームのシナリオ等を作って楽しんでみては？ 要『ブルトン・レイ』本体ディスク。

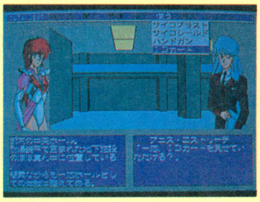




Zero・第4のユニット4
PC88 パ・移植

データウエスト/AVG/5'2D/価格未定/5月中旬

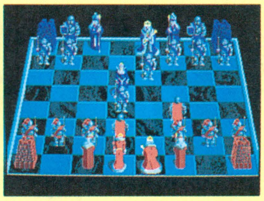
熱狂的なファンを持つシリーズの第4弾。表情コマンドの使い分け，攻撃位置指定のバトルモードなど，シリーズ初の要素も投入。絵はアニメチック。



バトルチェス
J3100 海・移植

アクレイムジャパン/チェス/3.5'2HD/9,800円/5月中旬

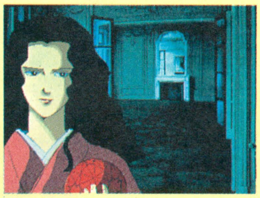
2D,3Dの両モードがあるチェス。3Dモードでは，各駒がアニメチックに移動・戦闘を行なう。駒同士の多数の戦闘パターンが収録されているのが魅力。



AYA
TOWNS

データウエスト/AVG/CD-ROM/8,800円/5月中旬

DAPSというシステムを使い，がんがんアニメしまくるAVG。『インビテーション』『メモリーズ』に続く，サイキック・ディテクティブ・シリーズ第3弾。



トンネルズ&トロールズ・カザンの戦士たち
XI X68K パ・移植

スタークラフト/RPG/(XI)5'2D(X68K)5'2HD/9,800円/5月下旬

変則的なアングルを採用したRPG。システムの元となっているのは，同名のテーブルトーク。ゲーム中に，原作のシナリオが断片的にでてくる。



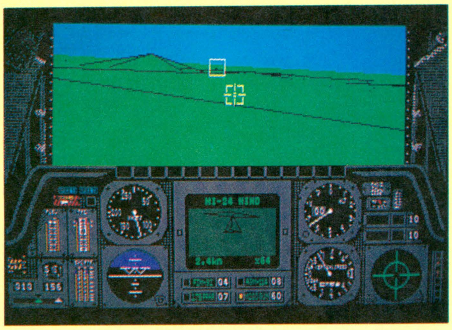
■延期情報……●ディスクステーション5月号（コンパイル）4月8日→4月10日●グラナダ（ウルフチーム）4月14日→4月20日●バトル（G.A.M.）4月7日→4月25日●トンネルズ&トロールズ for.PC88（スタークラフト）4月中旬→4月25日●クォース for.X68K（コナミ）4月下旬→6月8日●闇の血族（システムサコム）5月上旬→5月下旬●魔晶伝紀ラ・ヴァルー（工画堂スタジオ）4月下

ガンシップ

PC88 TOWNS 海・移植

マイクロプローズ/SLG/(PC88)5'2D(TOWNS)CD-ROM/(PC88)10,800円(TOWNS)11,800円/5月下旬

アメリカの攻撃ヘリコプターのフライト・シミュレーター。いくつもの任務をクリアし，得点をアップさせ，大佐の称号が得られるかを競う。とは言え，ポリゴン処理が美しく，操作性もリアルなので，ただプレイしているだけでも十分楽しい。ロケット弾や機関銃，対戦車ミサイルなど，さまざまな武器が使える。

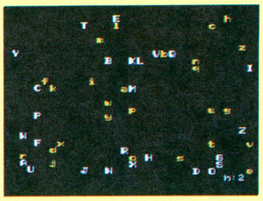


ファンダム・ライブラリー7

MSX2

テクノポリスソフト/ディスクマガジン/3.5'2DD/4,800円/5月末

月刊「MSX FAN」に掲載された，半年分のプログラム計50本を1枚のディスクに収録。読者投稿プログラムで構成された珍しいディスクマガジン。

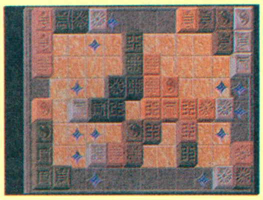


石道

MSX2 TOWNS パ・移植

アスキー，富士通/パズル/(MSX2)3.5'2DD(TOWNS)CD-ROM/(MSX2)7,800円(TOWNS)6,800円/(MSX2)6月1日(TOWNS)5月末

8×12に区切られたボード上に，ルールにしたがって72個の石を置いていく。その置きかた，置き終わった型によって，「四の支配法則」が明らかに……。



アフターケア

上洛指令

PC88

ソフトプラン/SLG/5',3.5'2HD/3,800円/4月3日

織田・武田・上杉・毛利・長宗我部・大友の戦国六将のうちのいずれか一人となって，全国を統一するRPG。セクシータッチのイベント各種あり。

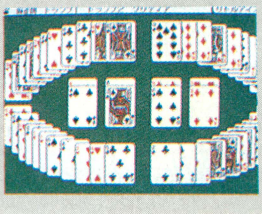


銀河

FMR/Panacom M500 パ・移植

システムソフト/パズル/3.5'2HD/7,800円/3月23日

麻雀牌，トランプ1，トランプ2，ソリティア各6種ずつ，計24種類のパズルゲームを収録。手軽に遊べるパズルばかりなので，みんなでワイワイやるのに最適。



スーパー大戦略

TOWNS パ・移植

システムソフト/SLG/3.5'2HD/8,800円/3月30日

スペックは98版と一緒だが，戦闘シーンの効果音と，マップ上のグラフィックがバージョン・アップされている。もちろんアルゴリズムも強化。

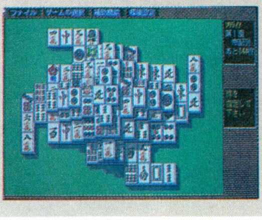


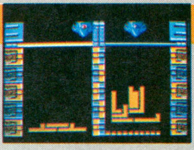
上海II

PC88 ア・移植

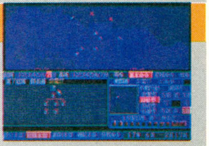
システムソフト/パズル/5'2D/6,800円/4月27日

6パターンの牌の積みかたがある『上海』の続編。6面を順番にクリアするキャンペーン・モードと，バラバラに楽しむソリティア・モードがある。





26	クォース	コナミ 5,800円	MSX2
	前22位／2回		



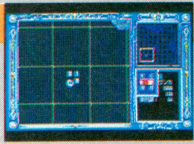
27	提督の決断	光栄 14,800円／17,200円(CD付)	PC-98,FM TOWNS
	↑前38位／6回		



28	夢幻の心臓III	クリスタルソフト 9,700円	PC-88SR,PC-88VA
	前28位／4回		



29	バカスカウォーズ	ブラザー工業 4,500円	PC—98
	★		



30	銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ集	ボーステック 4,800円	PC-88SR,PC-98,X68K
	前20位／7回		

順位	前回	タイトル	メーカー／価格	機種
31	前31位／12回	森田の将棋II	エニックス／①10,000円②14,800円	①PC-98②FM TOWNS
32	★	電脳学園IIIトップをねらえ／	ゼネラルプロダクツ／8,800円	PC—88,PC—98
33	↑-／3回	ナビチューン	工画堂スタジオ／8,800円	PC-88SR,MSX2
34	前9位／2回	ブルトン・レイ　シナリオ集	システムソフト／4,800円	PC-98
35	★	バルバトゥスの魔女	アーテック／7,800円	PC—88SR
36	前13位／2回	斬シナリオコレクション 2	ウルフチーム／4,200円	PC-98
37	前25位／4回	ファー　サイド　ムーン	アートディンク／9,500円	PC-98,X68K
38	前27位／4回	スーパーハングオン	シャープ／8,800円	X68K
39	前24位／7回	天下統一	システムソフト／9,800円	PC-98
40	前7位／3回	ディスクステーション3月号#10	コンパイル／1,940円	MSX2

いつもより本数が少なめの今月の新作の中で，もっともヒットしそうなのは，やはり光栄の『大航海時代』。ブランド・イメージが高まっているだけに，『三國志II』との同時ベスト3入りの可能性もある。狙いがおもしろい『46億年物語』，RPGファンに反響を呼びそうな『ブルトン・レイ・シナリオエディタ』の動向にも注目したい。

☆パナソニック・ワープロ「U1」対応ゲーム

ノート型パソコンやビジネス・パソコン用のゲームソフトが続々と登場してきた今日この頃，なんとワープロで動いてしまうゲームの存在も確認された。すでに1年以上前から，ぽつりぽつりと発売されていたらしいのだが，ご存じのかたは少ないのではないだろうか。ここでは，パナソニックのワープロ「U1」に対応したゲームソフトの一覧表をご紹介する。もしも「U1」を持っている人がいたら，要チェックだ。

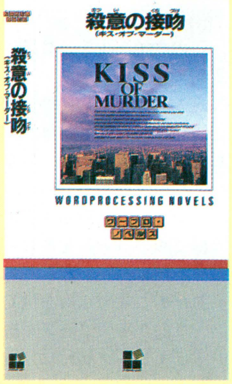
テトリス	5,800円
上海	5,800円
井出洋介の実戦麻雀教室	5,800円
マンハッタン・レクイエム	4,800円
殺意の接吻	4,800円
シャティ	4,800円
カサブランカに愛を	4,800円



▲マンハッタン・レクイエム



▲殺意の接吻



▲殺意の接吻のパッケージ

旬→5月中旬●DUEL98（呉ソフトウェア工房）4月下旬→5月12日●セレクテッド・ソーサリアン4（タケルソフト）4月下旬→5月下旬●戦略空軍（ホビージャパン）4月下旬→5月25日

OVERSEAS

海外ソフト

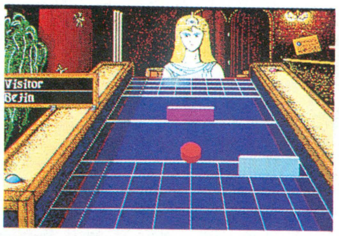
日本にやってきた海外ソフトたち(2)

今月は海外ソフト会社の支社の一つ，ブロダーバンドジャパンにスポットをあててみよう。

ブロダーバンド社は1980年に3人の設立者によって創設されたアメリカの総合ソフトウエア会社である。代表作は『ロードランナー』や『チョップリフター』。日本に支社を開設したのが1986年の1月で，日本での第1作が印刷キットソフト『ザ・プリントショップ』だった。それ以降国内用パソコンへの移植はぞくぞくと行なわれたのである。

同社の移植について，先月指摘した注意点と比較してみると見事にクリア。たとえば『ザ・プリントショップ』の場合，オリジナル版に改良を加え，さらに使いやすく，より完成度を高めた『プリントショップII』をだしている。またゲームソフトのみならず『やりくり上手』シリーズのような家庭用ソフト，グラフィック・ツール，教育ソフトなども移植または作成を行なっている。

残念ながら同社からは，とび抜けてヒットした作品はまだ誕生していない。しかし，スピードやグラフィックも含めて一定以上の水準をほとんどの作品がクリアしている。1992年からは義務教育にてパソコンが正式採用されることもあり，同社のような教育ソフトにもパワーを注いでいる会社には，ぜひ活躍してもらいたいものである。またこれからもどんどん自社作品の移植をしてほしい。





◀それぞれ『シャッフルパック・カフェ』(上)と『やりくり上手Ver.2』の画面。ブロダーバンドジャパン社の作品である。

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

やはり，日本のRPG界という山を動かす『Drakkhen』(先月号で紹介)が堂々の1位に。何人の海外パソコン・ユーザーが眠れぬ夜を過ごしているのだろうか。『スターフライト』はゲームそのものはかなり古いのだが，他機種に移植されたためここまで順位を回復したとのこと。『パイプドリーム』もまだまだ健在。

1	Drakkhen RPG／Amiga／9,000円
2	Citadel RPG/Mac/8,000円
3	Pipe dream Puzzle＋Action／Mac,Amiga／7,000円
4	Omega Simmulation／Mac,Apple II，Amiga/8,000円
5	Poragon lair II Escape from Singe's Castle AVG／Amiga／11,000円
6	Star flight RPG／Mac,Amiga／8,000円
7	Stunt Track Racer Action／Amiga／7,000円
8	Grand prix Circuit Action／Amiga,Mac／7,000円
9	Shadow of the Beast Action／Amiga/8,000円
10	Infestation Action＋AVG／Amiga／7,000円

新作ソフト Data Base

本コーナーでは，編集部が選んだおすすめの4本を紹介している。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／対応機種／価格を表す。なお，価格については，秋葉原にある海外パソコンとソフトの専門店「オークビレッジ」での価格を表す。

ハード・ドライビング

Hard Driving

・TENGENE
Amiga
・8,000円



このタイトルを一目見て「まさか？」と思った人もいるのではないだろうか？そう，ゲーム・センターでおなじみのアタリ社の体感ゲームの移植版である。

内容はいたって簡単，3D表示されるフロントガラス越しの景色を見ながら他の車を避け，できるだけ事故らないように運転するもの。ゲーム・スタート時にマニュアル車かオートマ車かも選択できる。

はじめのコースを進むと二手に道がわかれている。「スピード・コース」と「スタント・コース」。前者はスピードをだすことで点数を稼ぐもの，後者はジェットコースターさながらのコースを走って点数を入れるもの。『ハードドライビング』の真のおもしろさを味わうためには「スタント・コース」しかあるまい。そのコースの凄さは4月号で紹介した『スタントトラックレーサー』なみなのである。

道路上には他の車がうじゃうじゃ通行している。さらに対向車などもやってくる。そういった，プレイヤーからみれば単なる障害物に過ぎないもの達をサラリとかわしたときの快感はこのゲームでしか味わうことはないだろう。

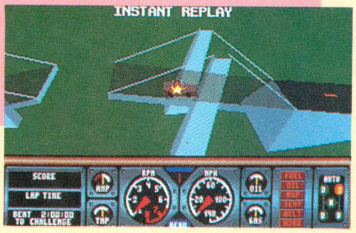
ゲーム・センターでこのタイプのゲームに洗脳された人にはぜひおすすめしたい1作である。



▶コースの全体図。ここだけ見るとまるでジェットコースター？



◀プレイ中の画面。目の前に迫るのはシャトルループ！



▶一度クラッシュするごとにそれまでのようすを表示するインスタント・プレイ

ニュークリア・ウォー

NUCLEAR WAR



・NEW WORLD COMPUTING INC.
Amiga
・8,000円



▼オープニング画面。相手となる指導者を選択する。これがアニメーションするから気持ちいいやら，悪いやら



▼基本ゲーム画面はこちら。相手の顔を伺いながらコマンドを入力する

カードゲームをパソコンに移植した，ちょっと危ない核戦争ゲーム。テーマそのものは深刻だが，デザインのユーモラスさは，まちがいなく海外ものである。

ゲームの設定は架空の4か国。いずれもがバリバリの核保有国で，爆撃機や大陸間弾道弾などは人類全体を何度も絶滅させるほどの量を相手国に突きつけた毎日を送っている。

プレイヤーはそのうちの一つの国の最高責任者となる。プロパガンダ（宣伝）を行ない友好国を引き付ける一方で，敵対国に対しては容赦なく「愛のむち」こと核ミサイルをおみまいしてやるのだ。

要するに外交手腕を用いて相手をてなづけ，一方で実力行使を行ない，相手国をすべて滅ぼせば勝ちなのだ。

プレイヤーの相手をする3人の頭首は用意されている10人のうちから選択できる。現代の大国の頭首たちのパロディらしく，アニメーションをする姿を見て思わず笑ってしまうが，モデルになった人の性格がそのままゲーム上の頭首の傾向に影響しているのだから，たまったものではない。

日本ではまず移植はされないだろう内容だが，こうやって遊んでみると核をお互いに突きつけ合った各国の頭首たちの気持ちが少なからずわかってくるような気持ちにもなったりするからおかしなものである。

どちらにしても核戦争はゲームの中だけにしてもらいたい，そう感じさせるゲームだ。



▲マップ全体図。この画面上を入力されたとおりにミサイルや爆撃機が飛び交うのである

ゴールド・オブ・ジ・アメリカズ

GOLD OF THE AMERICAS



・SSG
Amiga
・8,000円

時は新航海時代，アメリカ・ポルトガル・フランス・イギリスの4か国が先を争って新大陸アメリカを我がものにせんと触手を延ばしたころ。

プレイヤーはそのうちの1か国を担当し，領地に探検隊を送り，植民地化させ，私腹を肥す「信長の野望」タイプのゲーム。

面白いのは資金の概念で，表向きの国家的な資金と，へそくり的な隠し資金があり，隠し資金には膨大な税金がかからないのである。

ストラテジック・タイプのゲームが好きな人向けの1作。個人的には今月の一押しソフトである。



▲徴税官がやってきた！　膨大な税金を請求してくるが，すべて隠し資金（右側）にしてあるので納税額はゼロ



▶選択できる国はイギリス・ポルトガル・スペイン・フランスの4か国

テレビ・スポーツ:バスケット・ボール

TV SPORTS : BASKETBALL

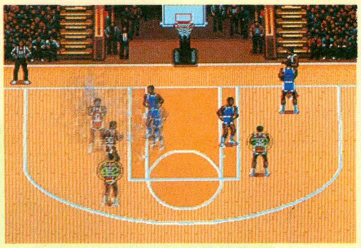


・CINEMAWARE
Amiga
IBM-PC
・8,000円

タイトル名どおり，テレビを見ている感覚でバスケット・ボールが楽しめる，とてもリアルなスポーツ・ゲームだ。

プレイヤーは28人からなるチームを編成する。1人1人にはそれぞれ得意なプレイなどを持ち合わせている。アーケード・ゲームのように，彼らを直接操ってコンピュータと戦わせるのはもちろんのこと，2人で対戦することや，協力してコンピュータのチームと戦ったりすることもできる。さらに自分がコーチとなって，各選手に指示をだして楽しむこともできてしまうのだ。

Amigaのグラフィックをフルに活かし，気持ち悪いまでのしゃきしゃきした動きを味わうことができる。バスケット・ボールは体が資本のゲームだが，このソフトなら誰でも名バスケ・プレイヤーになれるかもしれない。しかし，ジョイスティックを握る手が思わず汗ばんでしまうのは，やはりスポーツ・ゲームならではの魅力であろう。



▲プレイ中の画面。まるでバスケの試合をテレビで見ているかのような気分にさせてくれる



▶選手の選択。誰を選ぶかはプレイヤー次第

VIDEO GAME!

ビデオゲーム

体験ゲーム『ギャラクシアン³』

4月から大阪，鶴見緑地で「国際花と緑の博覧会」が開催されている。この花博にゲーム・メーカーのナムコが出展，営業参加しているのだ。その中で目玉と言えるのが『ギャラクシアン³』。アクティィブ・シュミレータと銘打ったこのゲーム，予想をはるかに越えたすごいゲームだということを報告しておく。

ゲームは，地球の危機を救う任務を受けた28名のガンナーたちが宇宙船ドラグーンに乗り込み，巨大惑星要塞キャノンシードの動力部破壊に向かうというもの。プレイヤーは28人のガンナーの中の1人となり，敵をビーム砲で撃退する。

360度マルチスクリーンにポリゴナイザーによるリアルタイム3D映像が映しだされる。フロア全体が映像とシンクロして動くようになっていて，本当に宇宙船に乗り込んでいるかのような錯覚を起こしてしまう。すさまじい宇宙空間での戦闘，我を忘れてのめり込んでいる自分に気付くはずだ。

ゲーム自体もすごいが，プレイするまでの演出もすごいものが用意されている。施設内に入るとまず小さな部屋に通され，我が軍の戦況，作戦内容が説明される。もうここからドラマははじまっているのだ。そしていよいよ搭乗，階段をかけ上がりエアロック前に並ぶ。厚く重いエアロックを開くとそこには……。

といったように，施設に入った瞬間からプレイヤーをその気にさせる。これからの遊園施設はこうなっていくのかもしれない。未来のゲームの姿を見たような気がするね。



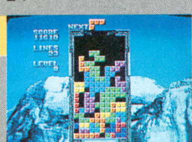
今月の人気ソフト・ランキング
HOT ★ 20

今月の１位はまたもや『ファイナルファイト』。10位までにカプコンのゲームが三つ。同社のゲームのレベルの高さには本当に驚かされる。ヒットゲームの作り方を心得ているようだ。この３作に『戦場の狼II』がどうくい込んでくるか注目していきたい。４位の『ビーストバスターズ』これは予想外の大健闘。台数から見ればこの４位は驚異的なものと言える。

1 ファイナルファイト
カプコン
バイオレンス・アクション



2 テトリス
セガ
アクション・パズル



3 1941
カプコン
縦スクロール・シューティング



4 ビーストバスターズ
SNK
スプラッターSFガン・シューティング



5 スーパーモナコGP
セガ
F-1ドライブ・シミュレーション



新作ソフト Data Base

原則として，5月中に発売される予定のアーケード・ビデオゲームを紹介している。ただし，4月までに発売済の作品でも，先月号の時点で資料がそろわなかったり，発売日程が決定していなかった等の理由で未紹介の物に関しては今月号に掲載している。

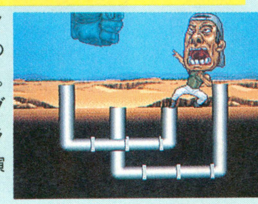
キャメルトライ
タイトー／玉ころがしアクション／標準販売価格215,000円／4月17日

画面中央にある玉を一定時間内にゴールまでころがしていけばよい。アルカノイドなどで使ったパドルを使用する。玉はつねに下に向かって落ちていくようになっているので，迷路全体を回転させ素速くゴールに運ぶ。ボタンを押すと玉を上方向へジャンプさせることができる。途中には多くの障害があり，ある程度勢いがないと壊せないレンガや，触ると時間の減る壁，一方通行，など他にもいろいろ用意されている。レンガの中には壊すと時間がプラスされたり，ボーナスが入ったりするものもある。壁の材質によってはね方がちがっていて，木でできた壁よりも石でできた壁のほうがよくはねるようになっている。ゲームをはじめる前に四つの中からコースを選択する。コースはトレーニング，ビギナー，エキスパート，スペシャルの4種類。F2システム。



トリオザパンチ
データイースト／アクション／価格未定／4月下旬

横スクロールのアクション・ゲーム。3人のキャラから自分を選ぶ。カルノフ，チェルノブといったデコのキャラクターが敵として出演している。



バルダーダッシュ
海・パ・移植

データイースト／アクション・パズル／価格未定／5月上旬

アメリカのパソコンソフトからの移植作品。アーケードには2度目の移植となる。岩を落としたり動かしたりして穴を掘り進み，ダイヤを集めていく。



ライディングヒーロー
SNK／バイクレース／32,000円／5月

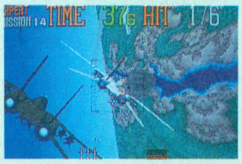
GP編，ストリート編，2種類のレースが選べるバイクレース・ゲーム。通信機能搭載。ターボで急加速することができる。NEO・GEOシステム第6弾。



G-LOC

セガ／ドッグファイト・シミュレーション／DXタイプ定価1,725,000円

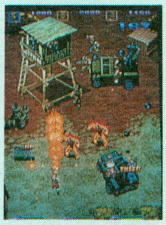
アフターバーナーの続編。本格的なシミュレーションになっている。画面は3Dでコクピットからの視点。操作は操縦桿とスロットル。操縦桿にはバルカンとミサイルのトリガー，スロットルにはアフターバーナー・ボタンが付いている。ゲーム・システムは「○秒以内に○機撃墜せよ」といったノルマ制を採用している。持ち時間がなくなるとゲーム・オーバー。面クリアすると残りタイムに，クリア・ボーナスと残りミサイル分のタイムがプラスされる。計器部分には自機のダメージが表示されていて，ダメージがたまると墜落する。時間内なら何機やられてもかまわないがロスタイムとなってしまう。ゲーム・スタート時には上級，中級，初級を選ぶことができる。初級はスロットルをいじる必要がない。上級は操作感覚が少しちがっていて，微妙な操作が必要となる。



戦場の狼II

カプコン／アクション・シューティング／業者価格228,000円／4月

'85年に発売された『戦場の狼』の続編。R国の軍事クーデターにまきこまれた前大統領を救出せよ！ 3人同時プレイ可能。8方向レバーでプレイヤーを操作。ボタンは通常弾とメガクラッシュの二つ。メガクラッシュは画面内のすべての敵にダメージを与える。使える数は画面下に表示してある。バイタリティ制を採用していて，画面下のバイタリティ・ゲージがなくなるとゲーム・オーバー。ゲーム中にはさまざまなアイテムが出現する。武器の火力アップ(10段階)，アサルトライフル，ショットガン，グレネードランチャー，火炎放射器など。救急箱を取ればバイタリティを回復させることもできる。ゲーム中にでてくる敵兵器の中には，奪い取れる物があって，ENTERと表示されていれば乗り込むことができる。ジープ，ホバークラフトなど。CPシステム第9弾。



球界道中記

ナムコ／スポーツ（野球）／価格未定／5月下旬

妖怪道中記のたろすけを主人公にした野球ゲーム。登場選手はすべて，たろすけ。リーグ数，チーム数が多く，日本はもちろん，世界各地の色々なチームと試合をすることができる。選手はそれぞれの国の民族衣裳（？）を着て試合をする。中には土人，エスキモー，ナチスドイツ，などまである。球場も世界中にあり，ドーム，アフリカの平原，氷の上，など。通信機能搭載で，他の人に試合を申し込むことができる。システムII。



パロディウスだ！

コナミ／横スクロール・シューティング／業者価格148,000円／4月25日

グラディウス・シリーズ最新作。グラディウスをベースにパロディ化。ゲーム全編にギャグが盛り込まれている。各面のボスも笑えるものばかり。自機のタイプはビックバイパー，タコ，ツインビー，ペン太郎の4種類。パワーアップも異なっている。

オートパワー・アップとマニュアル・パワーアップの2モードがあり，オートだとパワーアップはすべて自動的に行なわれる。ショット・ボタン以外のボタンは使わない。敵を倒すと，ときどきベルが出現する。このベルを取ると特殊攻撃をすることができる。特殊攻撃には，破壊力ばつぐんのスーパーボム，セリフが飛びだして敵をやっつけるメガホン，自機の前で広がり敵と弾を消してくれる菊一文字などがある。VGMはクラッシックのアレンジがほとんど。全10面。2周で終わる。



その他の新作情報

6月以降に発売が予定されている物や発売日が未定で情報だけが入ってきている物で，まだ紹介をしていない物，また，新しく入ってきた情報などを，この欄で紹介していきたいと思う。

カプコンからは，CPシステム第10弾『**チキチキボーイズ**』の発売が予定されている。ゲーム内容はコミカル・アクション，ということだけしかわかっていない。

タイトーからは，救助ヘリを題材にした体感シミュレーション・ゲーム『**エアインフェルノ**』の発売が予定されている。本格的なフライト・シミュレーションで，画面はポリゴンで構成されている。ヘリコプターの操縦をリアルに再現，操作も本物に忠実に作られている。各面はじめに指令が表示され，時間内に実行すれば面クリアとなる。タンカーやビルの火災を消したり，行方不明者を救出したりする。6月発売予定。

アイレムがAOUショーに出展していた縦スクロール・シューティング『**エアデュエル**』も，6月に発売が予定されている。戦闘機かヘリのどちらかを自機として選びショットと誘導ボムで敵を撃破していく，といった内容。

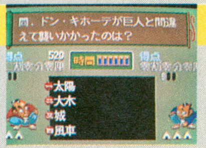
4月号で紹介して話題を呼んだ，SNKのNEO・GEOだが，ゲームセンターにはじめに並ぶのは『**ベースボールスターズプロフェッショナル**』と『**トッププレイヤーズゴルフ**』の2本。その他のソフトもつぎつぎに発売していくそうだ。レンタルのほうも4月26日からレンタルビデオ店，ゲームセンターなどではじまっている。

先月，お伝えしたコナミの『**ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ**』が日本でも発売される。亀忍者が主人公のアクション・ゲームでアメリカで大ヒット中。6～7月ごろになると思われる。日本でも同じようにヒットするだろうか？

6 コラムス
セガ
アクション・パズル



7 苦胃頭捕物帳
タイトー
江戸風ギャグ・クイズ



8 ハテナ?の大冒険 アドベンチャークイズ2
カプコン
冒険クイズ



9 ファイナルラップ
ナムコ
F-1ドライブ・シミュレーション



10 マーベルランド
ナムコ
ジャンピング・アクション



11	ブロクシード セガ／アクション・パズル
12	スーパーフォーミュラー ビデオシステム／F-1ドライブ・シミュレーション
13	WGP タイトー／バイクレース・シミュレーション
14	グラディウスIII コナミ／横スクロールSFシューティング
15	ウイニングラン鈴鹿GP ナムコ／F-1ドライブ・シミュレーション
16	ワールドカップ'90 テクモ／スポーツ・シミュレーション
17	M.V.P セガ／スポーツ・シミュレーション
18	クラックス ナムコ／ATARI／アクション・パズル
19	トリプルウォーズ 日本物産／RPG風味脱衣麻雀
20	エアバスター ナムコ／カネコ／横スクロールSFシューティング

日，米，ソパズル戦争，いいスタートを切ったのは『**コラムス**』。『**クラックス**』は早くも息切れ。来月は『**ハットリス**』も登場。『**コラムス**』との勝負が見ものである。

『**戦場の狼II**』は3人同時プレイ可，難度も高めで，あきらかに『**ビーストバスターズ**』と同じ高インカム路線を狙っているようだが，どういう結果になるのだろうか？

Family Computer

ファミコン

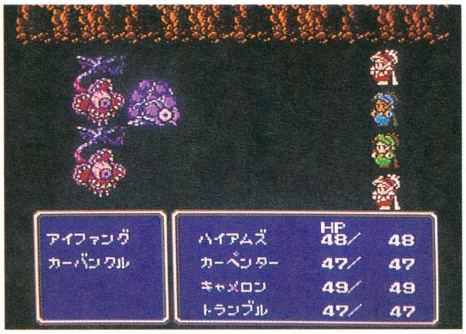
ファイナルファンタジーIII 発売！

スーパーファミコン登場を控え，最後の華を咲かせようとしたわけではないのだろうが，この春にファミコンを代表する4大RPGが続々と発売されることとなった。すなわち『ドラゴンクエストIV』『ウィザードリィIII』『女神転生II』そして『ファイナルファンタジーIII』である。

2月11日の『ドラゴンクエストIV』を皮切りに去る4月27日には『ファイナルファンタジーIII』が発売され，4大RPGラッシュは幕を閉じた。

この中で特に興味深いのは『ファイナルファンタジー』シリーズだ。骨太なストーリー，利き腕の設定，武器や魔法の習熟度など，実に多くの試みがなされ，たくさんのファンに支持されてきた。守りに入らず，常に新しいことへとチャレンジしていくその精神は見ていて小気味よい。

今回で3作目。レベルを下げずに転職する「ジョブチェンジ」，魔物を呼び出す「召喚魔法」，潜水航行も可能な高速艇などなどの新しい要素が盛りこまれているのはもちろんのこと，前作の欠点でもあった戦闘時間の短縮化にも力を入れ，より多くの人を楽しませてくれるようになった。 本家のパソコンを超越したファミコンRPGと断言できる作品がまたひとつ増えた。ファミコンだとバカにせずに遊んでみるといいだろう。





今月の人気ソフト・ランキング

HOT ★ 20

相変わらずエニックスの『ドラゴンクエストIV』が強い。毎週日曜日に入荷するとはいえ，その日のうちに売り切れてしまうというから驚きである。注目ゲームはナムコの『女神転生II』。初登場でいきなり2位は驚異だ。かなり難易度の高い作品なので中級者向けのRPGといえそう。アスキーの『ベストプレープロ野球II』は思ったほど売れておらず苦戦。

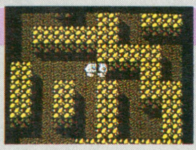
1 ドラゴンクエストIV
エニックス
8,500円



2 女神転生II
ナムコ
7,800円



3 ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部
バンダイ
6,000円



4 摩陀羅
コナミ
8,500円



5 忍者龍剣伝II
テクモ
5,900円



新作ソフト Data Base

原則として，5月8日から6月7日までに発売される予定のファミリーコンピュータ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／価格／発売日を表す。

影狼伝説
カセット

ピクセル／RPG／6,200円／5月11日

2Dのマップ画面を移動，敵と出会うとサイドビューのアクション・シーンとなるRPG。三兄弟のパーティでプレイ，状況に応じて誰が行動するかを選択。



熱血高校ドッジボール部～サッカー編～
カセット

テクノスジャパン／アクション／5,900円／5月18日

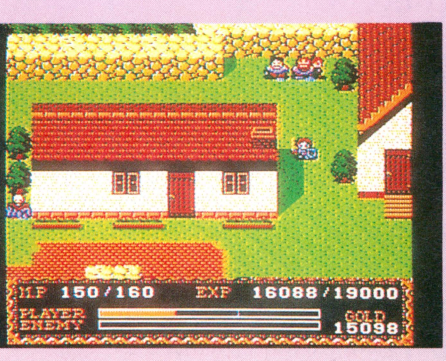
お馴染み「熱血」シリーズの最新作。全国大会に出場し，全12戦を勝ち抜いて優勝することが目標だ。ルールは通常のサッカーと若干異なっている。まず，1チームが6人であること，PK戦がないこと，反則がないことだ。モードは三つ。1P用と2P用のトーナメントと練習試合である。味方の行動は作戦で決定。



イースII
カセット

ビクター音楽産業／ARPG／7,500円／5月25日
パ・移植

パソコンで大ヒットした同名ゲームの移植。トップビューのフィールドで主人公アドルを操作し，敵を倒したり街の人々と会話したりして目的を達成していく。Iとの大きな違いは魔法が使えるようになったこと。体当たりしか攻撃方法のなかったこれまでに比べ，そのバリエーションが増えた。各所のイベントも秀逸。



ゲートイン　馬券必勝学

カセット

ケイ・アミューズメントリース／SLG／9,800円／5月25日

競馬ブームの今日ではあるが，その予想をするとなると扱うべき情報があまりにも多すぎるため尻ごみしてしまう人も多い。そこで登場するのが，この『ゲートイン　馬券必勝学』。ゲームではなく純粋な競馬予想シミュレーションソフトなのだ。操作は次々に表示される質問に答えていくだけだから簡単。マニア向け。

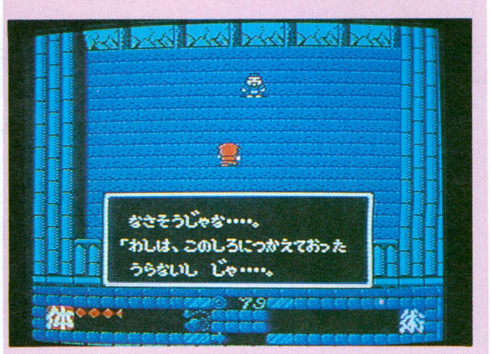


じゃじゃ丸撃魔伝〜幻の金魔城〜

ジャレコ／ARPG／5,900円／5月29日

カセット

ジャレコのマスコット・キャラクター(?)である「じゃじゃ丸」シリーズの第3弾。前作に続いてRPGであるがアクション性が盛りこまれている。新しい要素としてはマップ画面の採用が挙げられる。ここで目的地をセレクトできるのだ。魔法のかわりに霊術が設定されているなど東洋ファンタジーになっている。



ナイトムーブ

ディスク

任天堂／パズル／2,600円／5月下旬

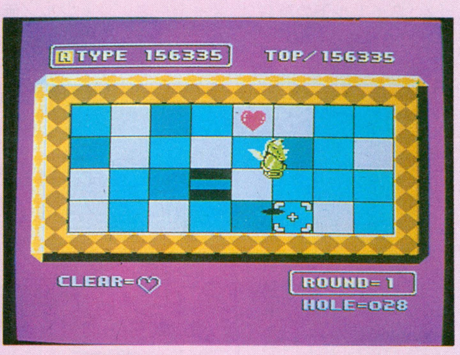
世界中で大ヒットした『テトリス』のゲーム・デザイナーであるアレクシイ・パジトノフ氏の作品が，また登場した。落ちてくる帽子を積みあげては消していく『ハットリス』の発売が待たれているが，この『ナイトムーブ』のほうが先に発売されることとなった。

この作品も『テトリス』同様，ルールは簡単。タイトルの「ナイト」とはチェスでいう「ナイト」であり，将棋の桂馬と同じ動きをする。これを操作していくわけなのである。

32枚のパネルが並べられたフィールドでナイトを動かし，そのパネルを踏んでいく。パネルは3度踏むと穴が開くが，その穴に落ちてしまうとゲーム・オーバーなので，穴に落ちないように動きまわらなければならない。フィールドにはハートが出現するので，これを集めるのが目的となる。各面に設定された数のハートを集めると穴の開いたパネルは元に戻り，次のラウンドへ移ることができるわけだ。

ゲームは1人でも2人でもプレイ可能。2人プレイは，いわゆる対戦型のゲームとなっており，1人では味わえないような楽しさがある。

また，1人プレイでは二つのタイプがある。一つはハートを1個取ればいいが，もう一つはハートを3個以上集めなければならないうえに，ナイトがパネルを6回踏むとハートが別の場所へと移動してしまう。



アフターケア

先月号のリスト（4月8日〜5月7日発売）からもれてしまった作品をここで紹介することにしよう。

香港

ディスク

徳間書店／パズル／500円（書き換え）／4月6日

ファミコン専門誌「ファミリーコンピュータ・マガジン」の制作した「ファミマガ・ディスク」の第1弾。麻雀パイの山を崩さないようにしてパイを取り去る。

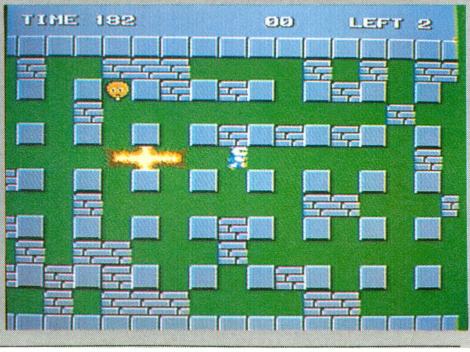


ボンバーマン

ディスク

ハドソン／アクション／500円（書き換え）／4月27日

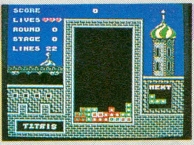
以前発売されていたゲームをディスク用に再販するもの。爆弾を置いて敵を全滅させるのが目的。使用メモリの少ない名作が500円で入手できる点がうれしい。



6 スーパーマリオブラザーズ3
任天堂
6,500円



7 テトリス
BPS
4,900円



8 魔神英雄伝ワタル・外伝
ハドソン
6,800円



9 ベストプレープロ野球II
アスキー
6,800円



10 井崎脩五郎の競馬必勝学
イマジニア
9,800円



11	悪魔くん バンダイ／5,800円
12	スーパーマリオブラザーズ 任天堂／4,900円
13	ファミスタ'90 ナムコ／5,800円
14	仮面の忍者花丸 カプコン／5,800円
15	キテレツ大百科 エポック／5,900円
16	信長の野望戦国群雄伝 光栄／11,800円
17	モアイくん コナミ／4,800円
18	わんぱくダック夢冒険 カプコン／5,800円
19	ドンドコドン タイトー／5,900円
20	イメージファイト アイレム／6,500円

アスキーの『ウィザードリィIII』がランキングから消えた。人気がないのか，在庫がないのかは不明。今月発売のソフトで有望なのは『熱血高校〜』『イースII』『じゃじゃ丸撃魔伝〜』あたり。ディスクというハンデがあるも『ナイトムーブ』もいい線まではいきそうだ。来月には『ファイナルファンタジーIII』が何位でランクインするか楽しみ。

CD-ROMソフトに期待作が目白押し!

今月は御覧のとおりPCエンジンソフトの新作は3本しかない。ユーザーとしては少々物足りない感はあるのだが，これは今や慢性的になっている半導体不足のおかげで発売延期・未定ソフトが多いためなのでしかたのないところである。

そんな状況の中で，CD-ROMソフトの発売予定ラインナップが充実しつつある。大ヒットを飛ばした『イースⅠ・Ⅱ』の続編にあたる『ワンダラーズフロムイース』や大作RPG『天外魔境Ⅱ』，それにあの『コブラⅡ』や『うる星やつら』などの人気キャラクタを使ったAVG，新機軸のCD-ROMマガジン『ウルトラボックス』と期待作が目白押しだ。こちらはROM不足の心配はないので，ROM²ユーザーにとってはしばらく眠れぬ日々が続きそうだ。

CD-ROMソフト発売予定表(抜粋)

- **CD-ROMマガジンウルトラボックス**　ビクター音楽産業／マガジン／4,800円／6月15日
- **うる星やつら**　ハドソン／AVG／未定／6月29日
- **ソル・ビアンカ**　メサイヤ／RPG／6,200円／6月下旬
- **迷宮のエルフィーネ**　日本テレネット／RPG／未定／6月下旬
- **CYBER CITY OEDO 808**　メサイヤ／AVG／6,500円／6月未定
- **最新恐竜図解大事典マジカルサウルスツアー**　ビクター音楽産業／　／6,750円／6月未定
- **ラストハルマゲドン**　ブレイングレイ／RPG／未定／7月中旬
- **ヴァリスIII**　日本テレネット／アクション／未定／7月下旬
- **ワンダラーズフロムイース**　ハドソン／ARPG／未定／未定
- **天外魔境II**　ハドソン／RPG／未定／未定
- **コブラII**　ハドソン／AVG／未定／未定

今月の人気ソフト・ランキング HOT★20

1	源平討魔伝 ナムコ／6,800円
2	スプラッターハウス ナムコ／6,800円
3	BE BALL ハドソン／5,200円
4	ニュージーランドストーリー タイトー／6,600円
5	スーパーバレーボール ビデオシステム／5,800円
6	チェイスH・Q タイトー／6,600円
7	スーパー桃太郎電鉄 ハドソン／5,800円
8	PC原人 ハドソン／5,800円
9	弁慶外伝 サン電子／6,200円
10	ドラえもん 迷宮大作戦 ハドソン／4,900円
11	サイコチェイサー ナグザット／5,800円
12	イースⅠ・Ⅱ(CD) ハドソン／7,800円
13	熱血高校ドッジボールPC番外編 ナグザット／5,800円
14	スペースインベーダー 復活の日 タイトー／5,800円
15	奇々怪界 タイトー／6,600円
16	虎への道 ビクター音産／6,700円
17	スーパーダライアス(CD) NECアベニュー／6,800円
18	魔動王グランゾート(SG専用) ハドソン／6,500円
19	アトミックロボキッドスペシャル UPL／6,700円
20	ドロップロックほらホラ データーイースト／5,900円

新作ソフト Data Base

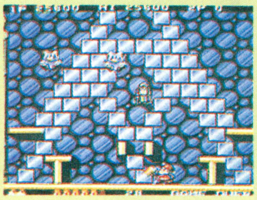
原則として，5月8日から6月7日までに発売される予定のメガ・ドライブ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により，発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／価格／発売日を表す。

ドンドコドン

ア・移植

タイトー／アクション／6,600円／5月31日

『フェアリーランドストーリー』など，タイトーのコミカルアクションの流れをくむ同名のビデオゲームの移植。トンカチで敵をたたき，投げ飛ばして倒す。



シンドバット　地底の大魔宮

アイ・ジー・エス／RPG／6,700円／6月上旬

アラビアンナイトでおなじみのシンドバットが，中世の中近東を舞台に様々な冒険を繰り広げるRPG。『アラジンと魔法のランプ』のアラジンや，『アリババと40人の盗賊』のアリババ，『西遊記』の孫悟空までもがサブキャラクターとして登場し，物語世界を所狭しと活躍する。画面構成は，もうおなじみのドラクエ風。PCエンジンならではの美しさをポリシーに，万人に楽しめるRPGを制作しようとする姿勢がうかがえる。洞窟内でのスポット処理もあり。





マニアックプロレス・明日への戦い

ハドソン／スポーツ／6,500円／5月25日

格闘スポーツであるプロレスを，アクション・ゲームではなく非リアルタイムのコマンド方式でゲーム化。相手と組み合うとウィンドウが表示され，しかける技や返し技をコマンド選択して試合を進めていく。それぞれの技にはリアルなアニメーション・シーンが用意され，ビジュアル効果が高い。

ゲームの目的は，世界をサーキットして，ワールド・チャンプになること。試合と試合の間のトレーニングで，腕，脚，スピードなどのパワー値をアップさせ，プレイヤーなりのキャラを育てていく。「マニアック」というだけあって，基本技からツウ好みの技まで40種を収録。アナウンサーのしゃべりもユニークだ。





MEGA DRIVE

メガドライブ

セガの液晶ポータブル・マシン登場

セガからついに液晶スクリーン使用のポータブルマシンが発表された。その名も『SEGA GAMEGEAR～セガ・ゲームギア～』。ゲームボーイにない大きな特徴として，まずバックライト付きカラー液晶ディスプレイを採用していることが挙げられる。テレビに接続するタイプの家庭用マシンが高画質化の方向にある現在，それらを見慣れたユーザーの目には，モノクロの画面では何か物足りないと映るのは当然のことと言えよう。カラー液晶はすでにリンクスで採用されているが，ゲームギアではさらに1歩押し進め，別売のチューナー・パックを装着することによって，液晶TV，カラーモニタとしての使用も可能にしているのがおもしろい。豊富な電源(電池，充電池，ACアダプタ，カー・アダプタ）と組み合わせれば，ゲームマシンという枠組みを超えた使いかたができるのである。

内部仕様について触れてみよう。CPUはZ-80Aを3.58MHzで駆動。8Kbyteのワーク用RAM，16KbyteのビデオRAMを搭載。グラフィックは160×146ドットで4,096色を表示可能。もちろんケーブルを使っての通信機能も持ち，2～8人の同時プレイが可能ということだ。価格は本体19,800円，チューナー・パック12,800円，ゲームソフトは3,000～3,500円ぐらいを予定しているそうだ。

ソフトのほうはというと，本体と同時に『コラムス』，『スーパーモナコGP』，『ペンゴ』の3本が発売される。

本体，ソフトともに発売は9月の予定。



今月の人気ソフト・ランキング HOT★20

順位	タイトル	メーカー／価格
1	アフターバーナーII	電波新聞社／6,900円
2	ソーサリアン	セガ／7,000円
3	ニュージーランドストーリー	タイトー／6,800円
4	重装機兵レイノス	NCS／6,200円
5	ファイナルブロー	タイトー／6,800円
6	スーパーリアルバスケットボール	セガ／6,000円
7	ゴールデンアックス	セガ／6,000円
8	TATSUJIN～タツジン～	セガ／6,000円
9	ザ・スーパー忍	セガ／6,000円
10	サンダーフォースIIMD	テクノソフト／6,800円
11	ヴァーミリオン	セガ／8,500円
12	史上最大の倉庫番	NCS／5,200円
13	フォゴットンワールド	セガ／6,000円
14	大魔界村	セガ／6,800円
15	エアーダイバー	アスミック／6,800円
16	スーパーハイドライド	アスミック／7,900円
17	カース	マイクロネット／6,800円
18	ワールドカップサッカー	セガ／5,500円
19	スーパーハングオン	セガ／6,000円
20	孔雀王2	セガ／6,000円

新作ソフト Data Base

原則として，5月8日から6月7日までに発売される予定のメガ・ドライブ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により，発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／価格／発売日を表す。

DJボーイ

ア・移植

セガ／アクション／6,000円／5月19日発売

主人公がローラー・スケートを履いているという物珍しいアクション・ゲーム。それがこの『DJボーイ』だ。アーケード版ではデーモン木暮のサンプリングなどで話題を呼んだ。恋人を誘拐された主人公が敵陣に乗り込んで連れ戻しにいくというゲームで，パンチ，キック，ジャンプなどをの技を組合せて戦う。



ウィップラッシュ

セガ／シューティング／6,000円／5月26日発売

メガドライブの用オリジナル・シューティング・ゲームがセガから発売される。『ウィップラッシューWHIP RUSHー』と名付けられたこのゲームは，未知の星から襲来した正体不明の敵を撃破していく，という設定。

自機のパワーアップはシューティング・ゲームのおもしろさに大きく影響するが，このゲームでは〝パワークロー〟，〝レーザー〟，〝ミサイル〟，〝ファイアー・ボール〟と4種類用意されている。中でも特徴的なのがパワークローと呼ばれるアイテム。自機の周囲を浮遊し，敵の弾を防いでくれる。と，同時に攻撃力を増してもくれる強い味方。最大2個まで装備することができ，他のパワーアップと共存させられる。また，プレイヤーの操作でフォーメーションを変更することも，はじき飛ばして敵にぶつけ，直接ダメージを与えることもできる。

ステージによっては縦，横，それも上，下，左，右と4方向に強制スクロールするという変化に富んだ構成になっている。難易度は少し高めに設定されているそうで，シューティング・ファンには攻略しがいのあるこたえられない1作になりそう。全8ステージ。





GAME BOY
ゲームボーイ

今月の人気ソフト・ランキング HOT★20

1	テトリス 任天堂／2,600円
2	クォース コナミ／3,300円
3	フリップル タイトー／3,090円
4	SDガンダムSD戦国伝国盗り物語 バンダイ／3,500円
5	ベースボールキッズ ジャレコ／3,300円
6	かこむん蛇 ナグザット／3,090円
7	ペンぎんくんWars VS アスキー／3,090円
8	スペースインベーダー タイトー／3,090円
9	ソーラーストライカー 任天堂／2,600円
10	フラッピースペシャル ビクター音産／3,300円
11	スーパーマリオランド 任天堂／2,600円
12	ゴルフ 任天堂／2,600円
13	トランプボーイ パック・イン・ビデオ／3,090円
14	役満 任天堂／2,600円
15	ペンギンランド ポニーキャニオン／3,090円
16	ミッキーマウス ケムコ／2,980円
17	ネメシス コナミ／3,500円
18	北斗の拳凄絶十番勝負 東映動画／3,500円
19	海戦ゲーム ネイビーブルー ユース／3,400円
20	倉庫番 ポニー／3,090円

新作ソフトData Base

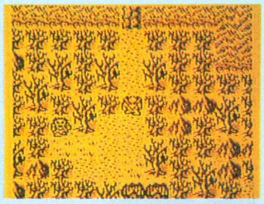
レッドアリーマー ～魔界村外伝～

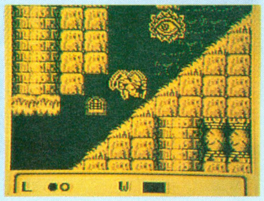
カプコン／アクション／3,300円（税込）／5月2日発売

アーケード，ファミコン，メガドライブ，そしてPCエンジンSGでおなじみの魔界村シリーズ。この『レッドアリーマー』は，サブ・タイトルにもあるようにシリーズの他の作品（『魔界村』と『大魔界村』）とはちがった視点から作られている。なんと本編では敵キャラとして登場したレッドアリーマーが主人公となっているのだ。

正体不明の軍団に攻め込まれ，魔界に危機が訪れた。知らせを聞いたレッドアリーマーは，魔界を救うために敢然と立ち上がった――。

これがこのゲームのプロローグ。この『レッドアリーマー』は，アクション・ゲームとして分類されてはいるがRPGのシステムがうまく融合されている点が興味深い。ゲームの主要な部分はスクロール・アクション・ゲーム。そのアクション・ゲームのつなぎの部分にマップモードと呼ばれるRPG的な部分が織り込まれているのである。マップモードでは会話や謎解きの部分があり，ストーリーをより明確にしている。

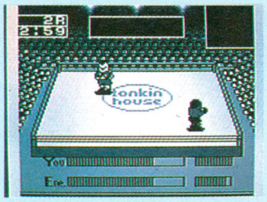


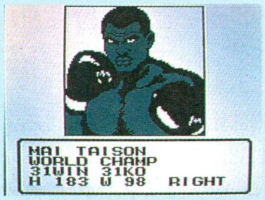


ボクシング

トンキンハウス／スポーツ／3,000円（税込）／5月18日発売

トンキンハウスからゲームボーイ初のボクシング・ゲームが発売される。その名も『ボクシング』。そのものずばりのタイトルが何とも小気味よいが，中身のほうは今までにあったボクシング・ゲームとはひと味ちがった仕上がりになっている。なんと，ゲームの状況によって視点が2とおりに変化するのである。通常は斜め上から見た2D画面。ところがボクサーが互いに近付き接近戦にもつれ込むと（パンチが届く範囲に接近すると）ボクサーの視点に立った3D画面に切り替わるのである。ゲームモードは1P，2Pと2種類。1Pは勝ち抜き戦で，相手を倒すごとに手にはいるボーナス・ポイントをフットワーク，パンチ力，スタミナ，ライフなどの能力パラメータに割り振ることによって好みの選手へと育てて行けるところが特徴的。また，2Pは言わずと知れた通信ケーブルを使っての対戦。このときはラウンド数，試合時間などの条件を変更できるうえに，常に両者が自分の視点で戦えるというゲームボーイならではの作りになっている。



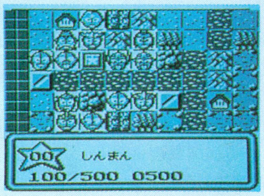


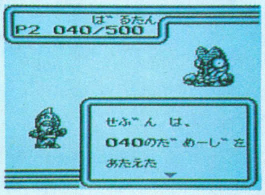
ウルトラマン倶楽部 敵怪獣ヲ発見セヨ!

バンダイ／SLG／3,300円（税込）／5月26日発売

ファミコンでは1，2と発売されおなじみの『ウルトラマン倶楽部』がゲームボーイに登場だ。ファミコンでの2作とちがい，ゲームボーイのこれはシミュレーションになっている。

ゲームは10×10のマップ上のマスにコマを配置し，敵マップ上のボスの位置を探り当てる〝レーダーゲーム〟と，差しだしたカードの強弱で勝敗を決める〝カードバトル〟によって進められていく。もちろんコマはウルトラ・ファミリーと怪獣軍団。1Pではプレイヤーはウルトラ・ファミリー，コンピュータが怪獣軍団を担当し，対戦のときはスタート・ボタンを押したほうがウルトラ・ファミリー，もう1人が怪獣軍団を担当する。レーダーゲームは自軍のマップ，敵軍のマップと二つのマップの上で展開する。要は軍人将棋と同じ要領で，互いに相手のマップ上のどこに何のコマが置いてあるかがわからない仕組み。で，敵のボスを捜しだし，基地を破壊するのが目的。その際，敵と遭遇するとカードバトルに突入する。軍人将棋に似ているとはいえ，さまざまな効果を持つアイテム群や，コマが移動する際，地形効果によってダメージを受けたりするなど細かなルールが設定されている。





ピットマン

アスク講談社／パズル／2,980円（税込）／6月1日発売

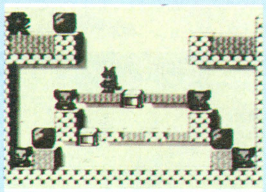
この『ピットマン』は，リアルタイム・ゲームの要素のない，シンプルなパズルゲーム。じっくり腰を据えてとりかかるタイプのゲームだ。

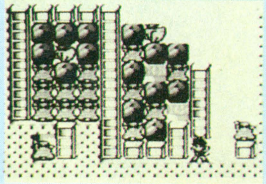
主人公は，ピットマンとピットガールの2人。通常のラウンドではどちらか好きなほうを選んでプレイできるが，中には2人を交代で動かしてクリアするラウンドも用意されている。

ラウンド内にいるすべての敵キャラを倒せばラウンド・クリアとなる。敵を倒すには体当たりを喰らわせるだけなのだが，その敵を倒すまでが問題。プレイヤーは，ジャンプなどの行動ができないので，敵のいる位置までのルートを確保しながらキャラクターを進めて行かなくてはならないのである。岩を押して溝を埋めたり，土を掘ったりしてルートを作っていく。

また，ラウンドの多くは敵を倒す順番をも考えにいれておかないと身動きが取れなくなってしまう。

全部で100ものラウンドが用意されている。ラウンド・セレクトを使えば，先のほうの面でも遊ぶことができるので，煮詰まらずに楽しめるのではないだろうか。





GAME MUSIC

ゲーム・ミュージック

ミス・リリアに杉本理恵ちゃんが!!

3月26日，新宿ルミネACTで開催された「ファルコム・フェスティバル'90」にて，一人の少女に新たな呼称が与えられた。少女の名は，杉本理恵（15)。新たな呼称とは，大ヒットゲーム『イース』に登場する美少女リリアにちなんだ，"ミス・リリア"の名である。

キングレコードと日本ファルコムが手を組み，ゲーム界のアイドルを生みだそうと企画をはじめたのは，去年の暮れのこと。ファルコム・レーベルへの反響などから，キャラクター・アイドルNo.1ともくされる『イース』のリリアをモチーフにコンテストを行なったところ，全国から1,873名の応募があった。

26日の最終審査でグランプリに輝いた杉本理恵ちゃんは，1,873分の1の幸運な女の子。彼女のお兄さんがパソコン好きで，コンテスト開催の記事を見るやいなや応募の手紙をだしたのが，幸運のはじまりだったそうだ。理恵ちゃん自身，俳優の養成所に所属しており，かつて「'89ロッテCMアイドルは君だ！」コンテストのミス・フォトジェニック賞を受賞したり，いくつかのドラマに出演していたりと，なかなかの経歴の持ち主。

キングレコードでは，オリジナル曲での歌手デビューや，ビデオアニメ『イース』での声優など，多方面に彼女をプロモーションしていくという。

イース・ファンは，今後の理恵ちゃんの活動に注目すべし！



▶理恵ちゃんは，堀越高校の1年生。大阪で医者を営むご両親のもとに生まれ，有名中学に通っていた，バリバリのお嬢さまなのだ



▲ベーマガ編集部にも遊びにきてくれた理恵ちゃん。彼女自身もゲームが好きで，印象に残っているゲームは，『WILL』『帝王の涙』だという

交響詩グラディウスIII，制作快調！

6月5日発売予定のコナミレーベルの新作『交響詩グラディウスIII』のレコーディングが，4月5日，キングレコード・スタジオで行なわれた。アーケード版のI～IIIの中から数曲をメドレー仕立てでオーケストラ演奏した楽曲群は，追力満点。編曲を担当したのが，数々のCM，レコード曲を手掛けている長谷川智樹氏。「ストーリーを感じさせる組曲になったのではと思います」と，レコーディングの仕上がりに満足そう。



◀オーケストラの指揮をとる，アレンジャーの長谷川智樹氏

今月のGMヒットチャート情報

（ミュージック・ラボ調べのCD TOP200チャートによる）

●4月第1週

1位	交響組曲ドラゴンクエストIV（アポロン）……2か月連続のNo.1
95位	YsIII J.D.K.Special（キングレコード）
147位	悪魔城ドラキュラ・ファミコン・ベスト（キングレコード）
160位	グラディウスIII（キングレコード）

●4月第2週

4位	交響組曲ドラゴンクエストIV（アポロン）
142位	YsIII J.D.K.Special（キングレコード）
177位	悪魔城ドラキュラ・ファミコン・ベスト（キングレコード）

●4月第3週

6位	交響組曲ドラゴンクエストIV（アポロン）
53位	パーフェクト・コレクション・ドラゴンスレイヤー（キングレコード）
184位	YsIII J.D.K.Special（キングレコード）

新作ソフト Data Base

ファイアーエムブレム ―G.S.M.Nintendo 3―



ポニーキャニオン／5月21日

任天堂期待のファンタジー・ロールプレイングSLG『ファイアーエムブレム』のフルアレンジ・アルバムが登場。『スーマリ』『新・鬼が島』などで好評の任天堂サウンドチームの実力を，とくと拝聴あれ！

ゲーム発売元：任天堂

メディア/価格：CD　PCCB-00029　2,500円（税込）
　CT　PCTB-00007　2,500円（税込）

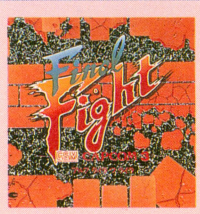
収録曲：<フル・アレンジ>①遙かなるアリティア②マルスの決意③戦線布告!!④反撃!!⑤決死の突撃⑥解放～ウイニング・マーチ（歓喜）⑦選ばれし者たち⑧恐怖のしもべたち⑨メディウス（猛り狂うドラゴン）⑩英雄ロードマルス⑪人々の祈り⑫エンディング・オムニバス編（オリジナルバージョン）

特典：オリジナルキャラクターピンナップ，楽譜，ロゴステッカー

予約特典：オリジナルB2カラーポスター

編曲：高西　圭，MAX ALEX

ファイナルファイト ―G.S.M.CAPCOM 3―／アルフ ライラ ワ ライラ



ポニーキャニオン／5月21日

カプコンの最近のヒットゲームのBGMを，アレンジ・ディスクとオリジナル・ディスクの2枚に分けてお届けする，豪華なアルバム。アルフ　ライラ　ワ　ライラの気合いの入りかたもハンパじゃない。

ゲーム発売元：カプコン

メディア/価格：CD（2枚組）PCCB-00030　3,500円（税込）
　CT（2本組）PCTB-00008　3,500円（税込）

収録曲：①月の摩天楼（ファイナルファイト・アレンジ・バージョン）②ラヴァーン（1941アレンジ・バージョン）③Battlefieldwashing（戦場の狼II アレンジ・バージョン）④カプコン組曲（!?）（カプコンワールド/ハテナはてなの大冒険・アレンジバージョン）⑤ファイナルファイト⑥戦場の狼II⑦1941⑧カプコンワールド⑨ハテナはてなの大冒険

特典：解説書，楽譜，ファイナルファイト・キャラクターミニピンナップ

予約特典：オリジナルB2カラーポスター

作・編曲：アルフ　ライラ　ワ　ライラ

Super Soft Hot Information

マーベルランド



ポニーキャニオン／5月21日

ナムコゲームのアルバムが，なんとサイトロンから登場！　ちょっとコミカルなオリジナル楽曲プラス，カントリー風アレンジ，パレードによるメドレーアレンジを収録。

<サイトロンG.S.M.1500シリーズ>
ゲーム発売元：ナムコ
メディア/価格：CD　PCCB-00026　1,500円（税込）
収録曲：①アスレチックランド（アレンジ・バージョン）②クレジット音～ラウンドスタート③アスレチック面④ラウンドクリア⑤ジェットコースター面⑥地下迷路面⑦ボス面（綱引き）⑧ワールドクリア⑨パレード面⑩ボス面（ポカスカジャンケン）⑪モウルのテーマ⑫モウルクリア～ラウンドクリア⑬脱出面⑭スタッフロール⑮ネーム入れ⑯パコのミス⑰ザ・パレード・オブ・マーベルランド（アレンジ・バージョン）
特典：作曲者・開発者解説，特別企画「作曲者vsアレンジャー対談」，楽譜
編曲：高西　圭

空牙



ポニーキャニオン／5月21日

いかにもシューティングっぽい『空牙』のBGM集。データイースト・サウンドチームによる，ギター，ベース，ドラム生演奏一発録りアレンジ・バージョンが目玉。

<サイトロンG.S.M.1500シリーズ>
ゲーム発売元：データイースト
メディア/価格：CD　PCCB-00027　1,500円（税込）
収録曲：①VAPOR TRAIL（アレンジ・バージョン）②NIGHTMARE-LAGNAROK-　③TAKE OFF ④VAPOR TRAIL⑤IN THE DARK（ROCKET BOSS）⑥MISSION ACCOMPLISHED⑦BLOODY ROAD ⑧THREAT OF UNDER SEA（SUBMARINE BOSS）⑨A LONG WAY AHEAD～DEATH OF A HERO ⑩FREEDOM FIGHTER⑪THE GLORY DREANT OF⑫KU-U-GA（ボイス・リミックス・バージョン）
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

ロッドランド



ポニーキャニオン／5月21日

オリジナル全曲に未使用曲，さらには10分にも及ぶオーケストラ風組曲アレンジ・バージョンを完全収録した，『ロッドランド』ファンには涙ものの1枚。

<サイトロンG.S.M.1500シリーズ>
ゲーム発売元：ジャレコ
メディア/価格：CD　PCCB-00028　1,500円（税込）
収録曲：①交響詩「こどもの国」（アレンジ・バージョン）②デモ～コイン③一話　オープニング1④一話　オープニング2⑤森のシーン「森に朝がやってきた」⑥一話　第一曲「陽気に歌おう」⑦一話　途中演出1⑧一話　第二曲「鳥たちの二重唱」⑨エクストラゲーム～勇気をもらったとき⑩一話　第三曲「かえでの葉の上で踊ろうよ」⑪一話　途中演出2⑫ボスのテーマ1⑬一話　エンディング⑭二話　第一曲「南風のみたもの」⑮二話　途中演出（未使用曲）⑯二話　第二曲「ありんこワルツ」⑰二話　途中演出⑱二話　第三曲「行進曲」⑲ボスのテーマ2⑳二話　エンディング ㉑ボスのテーマ3 ㉒スタッフロール「平和へのハーモニカ」㉓勇気を失ったとき（未使用）～コンティニュー～ゲームオーバー ㉔ネームエントリー「笛ふきじいさんの思い出」
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

ゲームボーイ・グラフィティ

NOW PRINTING

日本コロムビア／5月21日

任天堂から発売されているゲームボーイ用ソフト7本のBGMを，オリジナルとアレンジで収録。ゲームボーイ初期の歴史が，音楽と共にキミのハートに甦える。

ゲーム発売元：任天堂
メディア/価格：CD　COCA-6327　2,600円（税込）
CT　COCT-1108　2,300円（税込）
収録曲：<①～⑦はアレンジ・バージョン>①テトリス②スーパーマリオランド③ソーラーストライカー④ゴルフ⑤ベースボール⑥アレイウェイ⑦役満⑧オリジナルBGMメドレー・テトリス⑨オリジナルBGMメドレー・スーパーマリオランド⑩オリジナルBGMメドレー・ソーラーストライカー⑪オリジナルBGMメドレー・ゴルフ⑫オリジナルBGMメドレー・ベースボール⑬オリジナルBGMメドレー・アレイウェイ⑭オリジナルBGMメドレー・役満
編曲：山中紀昌
演奏：マリオ・フリークス・オーケストラ
特典：キャラクター・シール

大航海時代



ポリドール／5月25日

ゲームソフトの発売のタイミングに合わせてリリースされた，光栄サウンドウェア・シリーズの新作。PC-8801MCを使用すると，ゲームとシンクロして音楽が聴ける。

ゲーム発売元：光栄
メディア/価格：CD　KECH-1002　3,000円（税込）
収録曲：①オープニングー果てしなき航海ー②セイレンの歌③中世のこだま④哀愁のポルトガル⑤オリーブの風⑥神秘の王宮⑦海賊のシンフォニー⑧プリンセス・クリス⑨ザ・カード・マスター⑩サザン・トワイライト～喜望峰でダンス⑪エンディングー七つの海へー
作・編曲：菅野よう子
演奏：K-PROJECT

ファイナルファンタジーIII　～悠久の風伝説



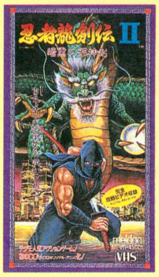
ポリスター／5月25日

『ドラクエⅣ』の対抗馬である『F.F.III』のアルバムが早くも登場。音楽とナレーションで『F.F.III』の世界をつづった一大絵巻。ゲームを解いたあとに聴くべし。

ゲーム発売元：スクウェア
メディア／価格：CD　PSCX-1005　2,800円（税込）
CT　PSTX-1005　2,400円（税込）
収録曲：①The Evil Power of The Underworld～邪悪の胎動②Following The Wind～風の啓示③Montage～方皇の旅路④Their Spritual Leader～その大いなる導き⑤Egg And Flow～陰と陽の攻防⑥The Dark Cloud～凶々とき渇望⑦Rebirth～新たなる世界
特典：植松伸夫書き下ろしニュースコア，寺田憲史描き下ろし脚本

Video

忍者龍剣伝II　～暗黒の邪神剣



メルダック／5月21日

人気声優と迫力のサウンドを使ってストーリーを紹介する第1部と，ゲームの攻略法を完全収録した第2部の2部構成。8月には，同ゲームのオリジナル・ビデオ・アニメも発売の予定。

ゲーム発売元：テクモ
メディア／価格：VHS　MEVG-45001　4,500円（税込）
（43分カラー）

ゲーム・ミュージック&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	6月5日	●交響詩グラディウス	キングレコード
	6月21日	●NEO・GEOサウンドパワー	ポニーキャニオン
		サイトロン1500シリーズ	
		●フラッシュポイント／ブロクシード	ポニーキャニオン
		●レッドアリーマー	ポニーキャニオン
		●アフターバーナー（メロディ抜きオリジナル6曲＋ニューアレンジ3曲）	ポニーキャニオン
		●レジェンド・オブ・シュヴァルツシルト	アポロン
	6月27日	●熱血高校ドッジボール部～サッカー編～	メルダック
		●システムソフト・スーパーシミュレーション・サウンド（大戦略／天下統一）	メルダック
		●TOY MUSIC2／アキハバラ・エレクトリックサーカス（遊遊記／ファイアーエムブレム／ファミコン探偵倶楽部2）	東芝EMI
	7月11日	●38万キロの虚空	東芝EMI
		●ジェノサイド	東芝EMI
	7月21日	●パーフェクト・コレクション・イースI	キングレコード
	7月25日	●ウルトラマン倶楽部2	ポリドール
		●みつめていいよ増刊第2号（CD3枚組）	ポリスター
	8月21日	●パーフェクト・コレクション・イースII	キングレコード
	8月25日	●はにぃ・いん・ざ・すかい	ポリドール
		●琉球（PCエンジン版）	ポリドール
	発売日未定	●不思議の夢のアリス	ポリドール
ビデオ	8月21日	●オリジナル・ビデオアニメ「忍者龍剣伝II」	メルダック
	発売日未定	●熱血高校ドッジボール部～サッカー編～	メルダック

ファイナル ステージ
FINAL STAGE

—from Writers—

山下 章

ゲーム評論家。近頃のめり込めるアイドルがいないと嘆いている。なにやら新しい別冊を手がけているという噂だが……。

X 68 Kユーザーは『グラナダ』で遊ぶべし!

4月18日に『グラナダ』の完成版が届いて驚いた。先月号で「荒削りながらも」と指摘したのだが，完成版はそれをほとんど感じさせないくらいのデキに仕上がっていたのだ。各ボスのアイデア・迫力に加え，ステージ2の構成は下手なアーケード・ゲームより上。X68Kのオリジナル・アクション・ゲームとしてはNo.1のデキだと断言してもいい。力押しでほとんどクリアできてしまうのが気になるけど(たぶんEASYでやっているせいなんだろう)，“買い”の1本であることは間違いない。

ファミコンでは『ボンバーマン』がディスクの書き換えで手に入るようになったのが，すごくうれしい。もっとガンガン名作をディスクライターに登録してもらいたいものだ。

セガから発表になった「ゲームギア」も興味深い。あの『ペンゴ』が移植されるというだけでも心が動いてしまう。

ところで『ミスティブルー』のCDはいつでるのだろうか?

手塚一郎

RPG好きが高じてファンタジーに傾倒した。本誌に「ファンタジー通信」を連載中。現在，ファン通別冊と小説ウィズⅣを執筆中。

ゲームでもファンタジーがおもしろいのだ!

まずファミコン。すでに発売になったゲームでは『ファイナルファンタジーIII』と『ファイアーエムブレム』で決まり。どちらも遊びやすさを第一に考えられているから安心して取り組めると思う。『ハットリス』は移植の度合は良し。ただ，やりこんでいないのでハッキリした評価は下せないところ。同じくパジトノフ氏の作品『ナイトムーブ』も期待したい。

パソコン。今日，初めてウルフチームのシューティング『グラナダ』を見た。正直なところ，こんなにデキがいいとは思わなかった。特にステージ2が圧感。一見の価値あり!

アーケードは最近になって『カダッシュ』を始めた。やっと1コインで最後まで行くようになってうれしい。ちなみに忍者ね。

PCエンジンは，やっぱり『スーパーダライアス』かな。これからCDロムが盛り上がりそうな雰囲気だ。

メガドライブは特になし。

ベニー松山

ファミコンのIII，パソコンのVに胸ときめかすウィズ・フリーク。小説「風よ。龍に届いているか」の執筆も快調。大学にも復帰!

ウイズVと女神IIが要チェック!!

いよいよ6月8日にウィザードリィ・シリーズの最新作『Heart of the Maelstrom』が発売になる。通算5作目にあたるシナリオで，現在のRPGの礎となった戦闘システムの根本的な改良や，迷宮で出会う人物との会話(自分で聞きたい事柄を入力する)など，ウィズファンのみならずプレイしておきたい一作だ。ただし近年のアメリカ・パソコン・ゲームの傾向として難易度が高いので，購入前にはそれなりの覚悟をしたほうがいいかも。

さて，今月のホビーマシンなのだが，全体的に発売本数が少ない。しかも大物RPGが出切ってしまったためにこれといったものがないようだ。というワケでまだ買っていない人には僕が近頃ハマッている『女神転生II』をおススメしよう。ファミコンRPGにしてはやけに難しい部分もあるけれど，モンスターを仲魔にするための駆け引きや合体はやはり楽しい。手応えは十分過ぎるほどだ。

最後にヒント。カエルは踏むんじゃないぜ。

各ランキングにご協力いただいたお店のリスト

パソコンショップハドソン	☎011-205-1590	〒060	北海道札幌市中央区南1条西2-11丸井今井一条館3階
そうご電器YESシステムプラザ	☎011-214-2850	〒060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目YES5F
ワールドインアオヤマ札幌店	☎011-251-1777	〒060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギビル3F
IC LAND ISHIDA	☎0154-25-6168	〒085	北海道釧路市掘川町2-32条西3丁目YES5F
メディア旭川	☎0166-25-9801	〒070	北海道旭川市三条通10丁目右10号
デンコードー八戸本店DaC	☎0178-44-4111	〒031	青森県八戸市長横町17-1
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111	〒980	宮城県仙台市中央二丁目2-21
サウンドアイコー	☎0255-24-4064	〒943	新潟県上越市本町5-4-8
北越テクニカ 東三条店	☎0256-32-3466	〒955	新潟県三条市興野2-2-50
マイコンショップパートナー	☎0262-72-1817	〒387	長野県更埴市屋代2451
パソコンシティ2000	☎02657-3-6226	〒396	長野県伊那市大字伊那3446-21
リッチランドRAC	☎0267-62-7522	〒385	長野県佐久市大字取出町183
マイコンランド上田	☎0268-24-3515	〒386	長野県上田市中央西1-15-28
ソフトショップラム	☎0272-53-7594	〒371	群馬県前橋市新前橋町17-13
電商	☎0286-35-2716	〒320	栃木県宇都宮市鶴田町2766
コナン販売株式会社 水戸店	☎0292-43-8188	〒310	茨城県水戸市笠原町1191-5
ICランドキタジマ	☎0296-28-0050	〒308	群馬県下館市女方5
九十九電機 7号店	☎03-253-4199	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9
スタンバイ 東京店	☎03-258-8955	〒101	東京都千代田区外神田1-6-6松田ビル2F
日本マイコン流通センター	☎03-463-4455	〒150	東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5F
フォーネクスト立川店ソフト館	☎0425-25-7830	〒190	東京都立川市錦町1-2-4田坂ビル3F
J&P 八王子 そごう店	☎0426-26-4141	〒192	東京都八王子市旭町1-1八王子そごうビル7F
まちだ東急百貨店コンピュータショップ	☎0427-28-2371	〒194	東京都町田市原町田6-9-7
セキグチ電気館	☎044-244-5421	〒210	神奈川県川崎市川崎区砂子1-2-1
日進 本店	☎045-314-5111	〒220	神奈川県横浜市西区南幸2-15-5
OAシステムプラザ 横浜店	☎045-314-6634	〒220	神奈川県横浜市西区南幸2-20-11NSビル2F
マイコンショップアイザワ	☎045-641-4337	〒231	神奈川県横浜市中区大平町1

MUNEPI♬

先日キャノンのT90というカメラを購入。AF機に魅力を感じずこれを選択したが，あまりの高性能・高機能に買ってからビックリ。

MDの『ウィップラッシュ』に期待！

最近はあまりゲームで遊ぶ時間が取れなくて，じっくり時間をかけて遊ぶものよりも，シューティングなど比較的短時間で楽しめるものばかりに目が行ってしまう。

たとえばセガの『ウィップラッシュ』。セガが手掛けるオリジナル・シューティングということもあり，かなり期待している。MDにはイマイチ派手なオリジナル・シューティングが少ないように思うので，テクノソフトの『サンダーフォースIII』とあわせて発売を心待ちにしている。

パソコンではウルフチームの『グラナダ』。ボスキャラの登場シーンや敵キャラの攻撃方法など「お!?」と思わされる部分がいくつもあり，楽しませてもらった。アーケードの『グロブダー』や『アサルト』のイメージだね。

『ブルトン・レイ』のシナリオ・エディタの発売もうれしいんだけど，納得のいく使い方をするにはそれなりの根性と時間を必要としそうなので，今のボクには向かないかな？

猪野清秀

ついにアミガを購入したSLGのプロ。そして『チャレンジ！パソコン・シミュレーションゲームII』も発売近し！

今月はメガドラで満足。来月は？

「設備更新計画」の一環として，四月の上旬にやっとメガドライブを買うことができた。一緒に買ったソフトが『スーパー大戦略』。敵のターンの間に原稿を入力し，自分のターンになったらチマチマとプレイする今日この頃。けっこう強いんだ。これが。メガドライブ・ユーザーは必買だぁね。授業が始まったらこんなことやっている場合じゃなくなるだろうけど。

僕の執筆した『チャレンジ!!パソコンシミュレーションゲームII』はもう読んでくれたかな？ぜひ一度手に取り内容を確かめて，もし納得のいくものなら買ってね。

家のすぐそばに最近できたパソコン・ショップでディスクをまとめ買いする。驚いたのが値段。なんと純製の5インチ2HDが11枚で890円。2DDや2Dの方が高かったりする。やはり大量生産しているからだろうか？少ない小遣いをさいて今の何倍もする値段で2Dディスクを買ったのが懐かしく思えてくる。

やんま

町を歩いていると「今日はNEO・GEOを持ってないんですか」と聞かれる，アーケード・ゲーム・ライター。巨人の大森に似ている。

大阪は天井にたこやき，じゃなくて花博です

突然ですが，大阪に行って花博を見てきました。何といっても『ギャラクシアン^3』。これはすごいゲームです。パビリオンになんかならばないで，こっちにならびましょう。花博は夜に行くのがいいと思う。入場料が半額だし，すいているし，夜景はきれいだし。

アーケード・ゲームでは『キャメルトライ』がおすすめ。このゲームのセンスの良さには脱帽した。ただ玉をころがしてゴールに運べばいいってゲームなんだけど，実によくできてる。今までのゲームで使われていた回転機能はすべて演出でしかない。このゲームは回転をゲーム・システムとして使った最初のゲームといえる。これよりうまい回転機能の使いかたってないんじゃないかな。

あと『G-LOC』。あのリアルさがいいね。それから『パロディウスだ！』。難易度もそんなに高くないので，長く遊べそう。

パソコンではX68Kの『グラナダ』。アーケードでも通用するほどのデキだ。

マイコン・スクウェア・アライ	☎0463-23-8484	〶254	神奈川県平塚市紅谷町17-2
ウエーブ・アイ湘南台店	☎0466-43-1771	〶252	神奈川県藤沢市湘南台1-10-1
T-ZONE　大宮店	☎048-652-1831	〶330	埼玉県大宮市宮原町3-515-2
三洋堂書店上前津店パソコンショップ	☎052-251-8334	〶460	愛知県名古屋市中区大須3-30-16
パソコンショップコムロード	☎052-263-5828	〶460	愛知県名古屋市中区大須3-46-15プラザー上前津ビル1F
OAシステムプラザ名古屋店	☎052-332-5233	〶460	愛知県名古屋市中区大井町3-20OAビル
栄電社テクノ名古屋	☎052-581-1242	〶450	愛知県名古屋市中村区名駅4-22-21
コムロード浜松店	☎0534-53-0614	〶430	静岡県浜松市鍛治町319-25
コム・イン浜松店	☎0534-55-1781	〶430	静岡県浜松市田町227-16地産ビル3F
コム・イン静岡店	☎0542-51-1523	〶420	静岡市鷹匠1-14-2イワタビル2F
メルバ静岡店	☎0542-54-5338	〶422	静岡市馬渕1-151-23
メルバ富士店	☎0545-51-8022	〶417	静岡県富士市瓜島町173-1
システムイン吉野	☎0546-36-0630	〶426	静岡県藤枝市田沼2-12-44
メルバ沼津店	☎0559-22-4858	〶410	静岡県沼津市高島町10-26
ジャスコ岡崎パソコンフロアー	☎0564-23-4960	〶444	愛知県岡崎市康生通西2-20-2シビコ3F
ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	☎0565-35-1761	〶471	愛知県豊田市広路町1-1
岐阜マイコンセンター	☎0582-51-6338	〶500	岐阜市鹿島町8-43錦声ビル2F
オガワムセン	☎0584-78-7687	〶503	岐阜県大垣市宮町2-29
フレックス四日市店	☎0593-53-7503	〶510	三重県四日市市鵜ノ森2-2-1堀田ビル2F
SRGスタンバイ	☎06-641-1971	〶556	大阪市浪速区日本橋5-7-19MKビル
ユーバース京都店	☎075-341-1444	〶600	京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673峯ビル5F
電化のサンキョーとやま本店	☎0764-42-2131	〶930	富山市双代町1-1
ビデオインタニガキ	☎0773-22-0909	〶620	京都府福知山市駅前
X PRO SHOP　タクト	☎0774-20-0784	〶611	京都府宇治市小倉町南浦30-114
ユーバース神戸店	☎078-371-1030	〶650	兵庫県神戸市中央区元町高架通2-196(モトコー3番街)
ICランド　テレコム	☎0799-23-1633	〶656	兵庫県洲本市桑間418-1
ダイイチ岩国店	☎0827-21-2111	〶740	山口県岩国市麻里布町6-6-8
益田パソコンランド	☎08562-2-0396	〶698	島根県益田市駅前町29-5
ベストマイコン岡山	☎0862-23-7107	〶700	岡山市中山下1-10-20ジョリービル3F
野田屋電気	☎0878-51-4545	〶760	高松市丸亀町1-3
OAシステムプラザ福岡店	☎092-714-0030	〶810	福岡市中央区大名2-12-12赤坂産業ビル2F
デオニー小倉本店	☎093-551-6339	〶802	福岡県北九州市小倉北区馬借町1-6-15
ベスト電器久留米パソコン館	☎0942-38-0111	〶830	福岡県久留米市六ッ門町2-41
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111	〶870	大分市府内町2-1-4
馬場電機	☎0992-22-3131	〶892	鹿児島市中町3-5
ベスト電器出水パソコン館	☎0996-63-3591	〶899-02	鹿児島県出水市本町11-30

※海外ソフト・ホット10にご協力いただいたお店

㈱オーク（オークビレッジ）　03-254-2094　〶101　東京都千代田区神田佐久間町1-16大橋ビル6F

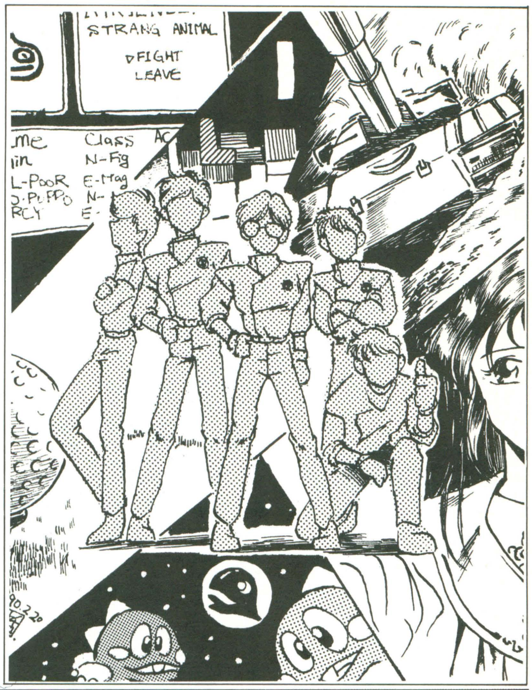
※ファミコン，PCエンジン，メガドライブ，ゲームボーイ・ホット20に関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ筋データを元に編集部及び河野　光氏が独自に集計したものです（データ集計期間：3月16日～4月10日）。

RESCUE
+
COMPUTER GAME

AVG, RPG, SLG, ACG……何でもこい!

困っているキミへのお助け情報を満載

レスキュー COMPUTER GAME



みなさん，こんにちは。なんと今月からレスキューが1ページ増し，合計4ページでお送りしていくことになりました。これもみなさんのおかげです。ありがとうございます。みなさんの応援次第では今後，5，6，7とさらなる増ページも夢ではありません(?)。迷える子羊たちは，今すぐ質問のハガキを投稿しましょう。

本コーナーはパソコンやアーケードゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

☆ AVG

Q 僕は，今，PC-8801mkII MRで『オールドヴィレッジストーリー』を解いています。ところが，マイト様を助けたのですが，シオンが村から戻ってきません。村に行ってみると，「ラル」という名の木に夜になるとできる「トナイトの実」を取りに行ったと聞いたのですが，「ラル」の木があるところに行ってもシオンがいません。持ち物は，ネックレスだけです。城にも入れません。

リサリサが泣いています。リサリサに愛の手を!!

【埼玉県越谷市・ペンネーム王子II世】

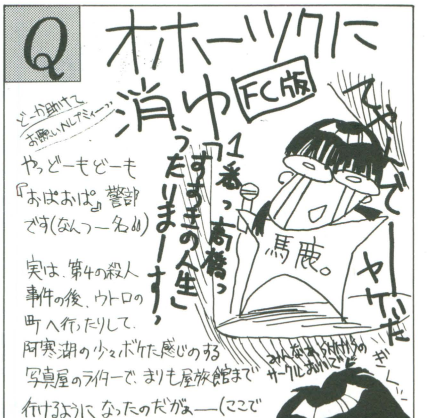
A かなり前にきたハガキだったので『チャレンジ! AVG&RPG V』を見てもう解き終わってしまっているかもしれないけどお答えします。確かにシオンはラルの木に行き，トナイトの実を取って帰ろうとしました。ところが魔女エンドラに連れ去られてしまったのです。当然その話はそれを目撃した人(?)に聞かなくてはわからないことなので，その人に会ってください。

ヒント。

とても大きく画面に入りきらない人(?)です。

(石井弘一)

Q



【福岡市東区・WAKAME15才】

A FC版の『オホーツクに消ゆ』とはずいぶんとなつかしいね。このゲームではどんなことをしてもゲームが展開しなくなってしまう，いわゆるハマリの状態になるトラップが数か所あるんだ。

ここもその一つ。カメラを壊される以外，何も起こらなかったということだけど，じつはここですでにトラップに引っ掛かっているわけなんだ。かがや旅館でWAKAMEチャンは芸者を呼びださなかったかな? 芸者は呼びださずに無視しておくのが正解なんだ。また，前記したカメラもトラップの一つ。けっして船員を写真に撮ろうとはしないように。そうすれば「ましゅう湖」でまきこの書き置きを見つけた後，「まりも屋旅館」に行けば5枚目の写真を入手できるはずだぞ。

『オホーツクに消ゆ』ではパソコン，FC版共にコマンド選択式AVGの弱点ともいうべき「すべてのコマンドを実行すればゲームが進む」という点を解消するために，このようなトラップが設けてあるんだ。FC版では「トランプをする」コマンドで得られるヒントが表示されなくなった場合，トラップにかかっていることがわかるので目安にしてね。パソコン版がクリアできない人もこの点に注意して再度プレイしてみてはいかが?

(佐久間亮介)



▲この画面を見てしまったキミは，ハマリだぞ!!!

Q 私はPC-88版の『WILL』をプレイしています。一生懸命，時間をかけてやっとコンピュータとの対決の場面までできました。しかーし! ここでいったい何をすればいいのかわからないのです。

廊下で拾った新聞紙に書いてあったコンピュータ事件のことがヒントになっているのだと思うのですが…。レスキューお願いしまっす！

【東京都文京区・藤崎れいか17才】

A おしい！　そこまで気がついていたのなら，エンディングまであとちょっとだったんだけどなあ。えっとここでは新聞紙に書いてあることをそのまま，コンピュータに入力すればいい。「死＝死」ということをコンピュータにわからせればいいのだからね。そう，入力するコマンドもズバリ「シ＝シ　ニュウリョクスル」でOKだぞ。

（佐久間亮介）

☆ RPG



【東京都八王子市・ツインソウル？才】

A 相変わらず今月も質問のハガキの多いメガドライブ版『ソーサリアン』だ。このゲームの質問で誌上に載るには，すでにハガキの質での勝負となっているぞ。

さて，ツインソウルクンの質問に話を戻そう。ここではキミの持っている「銅の天使」がカギとなっているんだ。じつは「さっき手にしたときより少し重くなっているようだ」というメッセージには重要な意味が秘められているのだ。なぜ重くなったのか？　それを調べるのがこの状況を打破する唯一の方法だ。重くなったということは「銅の天使」の中に何かが入ったためなんだ。この〝何か〟を取りだすためには「銅の天使」を壊さなくちゃいけない。銅は熱に弱い物質だから，高温を発している場所に置いてやれば解けてしまうだろ。

このシナリオで高熱を発している場所といえば，あそこしかないよね。

（佐久間亮介）

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは！　ボクはメガドライブの『ソーサリアン』を，なぜか（？）発売日より早く手に入れたのですが，まだ二つめのシナリオ「常春の村」が解けません。

キムの母親に化けていたモスマに女神像を盗まれたので，モスマを捜しているのですがそこにも見当たりません。女神像のあった場所はもちろん，あっちこっち捜しましたがそこにもいませんでした。いったい，モスマはどこにいるのでしょうか!?

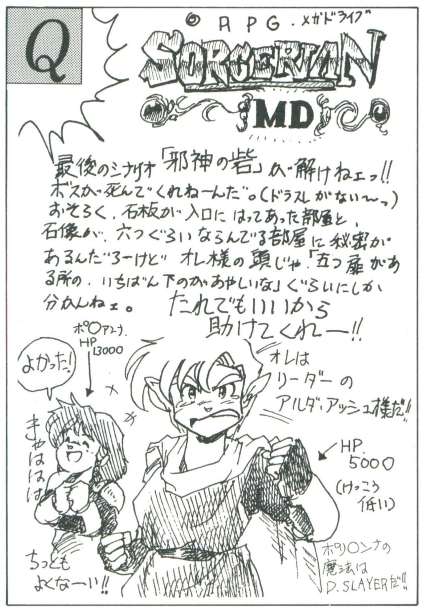
レスキュー隊のみなさん。どうか教えてください!!!!

【大阪府池田市・よっかん16才】

A よっかんクンはダンジョンの中をよ～く調べたかい？　モスマはダンジョンの中に隠れているから，ちゃんと調べていけばみつかるハズなんだけど…，レスキューしちゃおう！

さて，モスマの隠れているところだけど，キムをパーティに入れたところは覚えているよネ。あそこにモスマはいるんだけど…。この先は自分でプレイしてみてネ！

（青木　聡）



【岡山県倉敷市・綾田和弘18才】

A みなさん，いかがおすごしですか，幸運私真矢です。MD版『ソーサリアン』は質問の内容がとても偏(かたよ)っています。ここも質問が集中している謎の一つです。この質問は直接，『ソーサリアン』解法につながる重大なものなので，あまりくわしくは書きませんが，ヒントをお教えしましょう。入り口の壁にはめ込まれている石板がカギを握っています。「炎の神の……DURL」にプレイヤーがその部屋で行なうべき行動が記されているのです。

なんとなく昔のAVGを彷彿(ほうふつ)とさせますね。

それではみなさん，がんばってください。ごきげんよう。

（幸運私真矢）

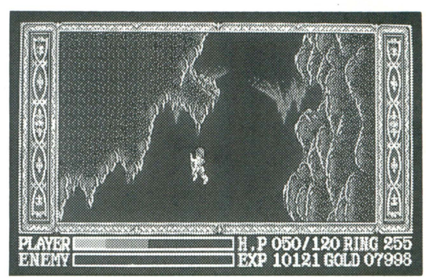
Q 今，ボクは『ワンダラーズ・フロム・イース』をPC-88でプレイしています。…が，こまっています。ティグレーの採石場のどこかにある彫像を捜してほしいといわれたのですが…。移動できる場所はすべてまわりましたが，石板やプレートメイルなどしか見つからず，彫像などどこにもありません。どうか彫像のありかを教えてください。よろしくお願いします。

【東京都足立区・PC-8801MC？才】

A うん，たしかにここはわかりにくい場所の一つだよね。PC-8801MCクンはたぶん，ふつうに歩いて行くことのできる場所にしか行ってないから見つからないんだ。『イース3』のアドルには徒歩以外にもジャンプという移動手段があるだろう。ティグレーの採石場では徒歩とジャンプをうまく組み合わせることにより，アドルの行けるところはぐ～んと広くなるんだ。

つぎの写真の場所で左下に落下してみよう。ほ～ら，反対側の壁に着地しただろ。この先にはデカキャラがいるので装備を万全に整えてから行こうね。コイツを倒せば彫像が手に入るはずだヨ。

（佐久間亮介）



▲ここで左下にジャーンプ!!!

Q ボクは今，『ダンジョンマスター』（FM TOWNS版）をプレイしています。レベル3までは行けたのですけど，レベル3の「頭を使え，そして腕力を試せ」というふうに書いてあるところがありますよねえ。そこの落とし穴がどうしてもふさがりません。いろいろな物を投げたり落としたりしたのですが，なんともなりません。どうしたらよいのでしょうか。

【岡山県笠岡市・中村啄也16才】

A ボクもかなり前からこの『ダンジョンマスター』はプレイしていて，なかなかいいところまで進んでいるんだけど，とにかくいろいろな仕掛けがしてあってむずかしいんだよね。啄也君が悩んでいるところは，レベル3の落とし穴が開いていてその先に扉があるところだと思うけど，そこは，扉を開けた後，その向こうにある床に何か重りになる物を投げれば落とし穴が閉ま

って通ることができるようになるぞ。
えっ，その扉の開けかたがわからなくて困っているって？　扉の開けかたには叩き壊して開ける方法と，スイッチか何かを押すなり踏むなりして開ける方法と，魔法で開ける方法があるので，このうちのどれかをやれば問題の扉も開きます。後はいま説明したとおりに奥に進めるはずなのでがんばってください。
（石井弘一）

Q スタークラフトの『トンネルズ&トロールズ』を買って1か月。今だにフォロン島でうろうろしています。ちょっとしたはずみで町の地下の下水道に落ちてしまったのですが，あるところで水の中に飛び込まねばならなくなり，すぐに溺れてパーティは全滅してしまいます。どうしてですか？
【東京都新宿区・佐藤啓介18才】

A どうもこの『T&T』はマニュアルが不親切でねぇ。自分で捜すという楽しみもあるんだけどね。さて，質問の「水死を防ぐにはどうしたらいいか」ということだけど，常識的に考えてみればわかること。鉄製の鎧や兜，楯を持ったまま水の中に飛び込んで無事でいられるかな？　そう，装備をすべて外しておけば溺れることはないんだね。
先はまだまだ長いぞ，がんばれ！
（猪野清秀）



【大阪府茨木市・YOURY17才】

A 『ファンタジー』はボクも苦労して解いたおぼえがあります。質問ですが，ここでは自分のパーティにあるキャラクターを加えればいいのです。もうかなり前の作品なので，ずばりお答えしましょう。自分のパーティにミノタウロスを加えてみてください。これでここを抜けられるようになりますよ。
（手塚一郎）

Q このたび98を買って早速『ブルトン・レイ』をやりましたが，いきなり最初の「魔道士デミトル」で，つまってしまいました。デミトルを倒して「青い鍵」を手にいれましたが，それをどこで使えばいいのかわかりません。塔の中をくまなく捜しまわった（つもり）のですが見つかりません。レスキューしてください。
【新潟県新潟市・RX-JUN15才】

A 本当によく捜したのかな？　デミトルがいた部屋から左へ三つ行ったところのドアが「青い鍵」で開くはずだゾ。その先には行方不明のクレアがいるはず。
ところで『ブルトン・レイ』ではキャラクターが別のシナリオに転送できるのは知っていると思うけど，転送先のシナリオで新しいキャラクターを，今までのキャラクターと入れ換えないと解けないシナリオがいくつかある（心当たりのある人がいるはず）。編集部に届く『ブルトン・レイ』関係のレスキューのほとんどはそこに関わっている質問なので，ハガキをだす前にこの点に注意して，もう一度やってみよう。それでもわからなかったらどしどしおハガキを。
（猪野〝ブルトン大好き〟清秀）

Q 古くてすいませんけど『イース』のダームの塔ででてくる赤と青のデカキャラ・コンビが倒せません。デカキャラの目の前でSAVEしてしまったので，この部屋以外にはどこにもいけません。はじめてのRPGなので絶対に終わらせたいのです。
自分の装備はシルバー・ソード，シルバー・シールド，バトル・アーマーです。
P.S.『イース』が終わったらⅠ，Ⅱとプレイするつもりです。
【静岡県沼津市・植松龍史16才】

A デカキャラ・コンビってことはヨグレクス&オムルガンのことだね。ハガキには少ししかダメージを与えることができないと書いてあったけど，それもそのはず。なぜなら，植松クンはここにくるまでに入手するべき武器が二つも欠けているのだから。
まず，一つは剣。最強の剣であるフレイム・ソードだ。ほら通路の壁がいきなり崩れて中から敵が飛びだしてきたところがあったでしょ？　この中にじつはソードが隠されているんだ。二つ目は盾。これまた最強の盾であるバトル・シールドだ。これは普通の部屋にポンっと置いてあるので見落としたんだろうね。
しかし，植松クンの話ではボスキャラの部屋でセーブしてしまったということだから，今の装備でコイツと戦うしかないね。これより前の段階のデータが残っているのなら，これらの武器を集めたほうが早いんだけど…。
はっきりいって，この装備でコイツを倒すのは至難の技だ。ボクも最初はバトル・シールドなしで戦って，気が狂いそうになったおぼえがあるくらいなんだ（なんとか倒したけどね）。集中力を研ぎ澄まして，プレイしなければならない。敵は一定の軌跡を描いて移動しているので，それを覚えるようにしよう。あとはどこで敵に攻撃していくかをパターン化していけばなんとかなると思うぞ。長期戦になるはずだからがんばってね。
（佐久間亮介）

★佐久間：昔のゲームでも，レスキューではビシバシ取り上げていきたいと思っています。最近のゲームばかりではなく，解けずに埃をかぶっているようなソフトは誰にでも一つはあるはず。そんなものの質問も待ってるよ。

☆ SLG

Q 友人からすすめられてマイクロプローズの『パイレーツ！』で遊んでいます。一度も攻撃していないイギリスの港に入港しようとしたらいきなり砲撃されてしまいました。悪いことは何もしていないのになぜでしょうか。
【大阪府阿倍野区・清水純一？才】

A イギリスに何もしていないのに砲撃されたぁ？　ひょっとしたらイギリスと同盟している国を知らず知らずのうちに攻撃していたということが考えられるね。もう一つはキミが有名な海賊になってしまったので，そこの統治者が怖がって攻撃したということかな。陸上から入ればそんな心配はいらないぞ。
この『パイレーツ！』は見栄えは悪いかもしれないが，絶対におすすめできるシミュレーション・ゲームだ。やらなきゃモグリだぞ。
（パイレーツ！　なら任せろ・猪野清秀）

Q ボクは戦国時代の武将が大好きで，NHKの大河ドラマの戦国ものは欠かさず見ましたし，いろんな本も読んでいます。
今度お父さんがパソコン（PC-9801）を買ってくれるそうなので，そのパソコンでぜひ戦国時代のシミュレーション・ゲームをやってみたいのですが，何かいいものはありますでしょうか？
ベーマガは前々から読んでいたので，『信長の野望』くらいはわかるのですが……。
【埼玉県南葛飾郡・伊達正宗の子孫17才】

A こんなレスキューもたまにはいいのではないかな？　ということで選んでみたのがこのハガキ。『信長の野

望』を知っているのなら『～全国版』や『～群雄伝』もわかるはず。どちらも光栄からでている。他には，よりスリリングな展開を期待したいのなら，システムソフトの『天下統一』。ビジュアルを楽しみたいのなら，ウルフチームの『斬～陽炎の時代』がおすすめ。

『信長の野望・戦国群雄伝』については「チャレンジ！ パソコン・シミュレーション・ゲームII」でかなりのページをさいて説明しているから，よろしかったらこちらもどうぞ。

（その本の筆者・猪野清秀）

★佐久間：今月もSLGは猪野先生が担当してくださいました。おそらく市販されているSLGならほとんどはレスキューできるはずですよ。

☆ アクション

Q 『ジェノサイド』の何面かは忘れたけれど，大きなカニさんがでてきますよね？ その敵がどうしても倒せません。剣で切っても，ベティをぶつけても全然効いていないみたいなんです。どうしたらいいか教えてください。

【埼玉県桶川市・城みちる15才】

A 結構このカニさんが倒せないというハガキが多いんだけれども，ベティの性質に気づけばそんなにむずかしくないと思うぞ。ベティは行きは貫通しないけど，帰ってくるときは貫通するという性質を持っています。その性質を利用して，まずカニさんの上を通るようにベティを投げます。後はベティの帰りを待つだけで大丈夫だす。

（石井弘一）

☆ アーケード・ゲーム

Q ボクは話題の花博で『ギャラクシアン³』を，ゲーム好きな友人たちとやったのですが，どうしてもエンディングまでいけません。なにしろ28人も同時に参加できるので，全員友達というわけにもいかないし…。どうしたらいいのでしょうか？

【東京都新宿区・渡辺たけ12才】

A あのゲームは28人の共同プレイなので，ゲームをあまりやったことのない人が，そのグループの中にいると，なかなかエンディングはむずかしいかもしれません。最後の敵，キャノンシードの中では周囲にでてきた敵をすべてやっつけないと，勝つことはできません。そこで一考。ゲーム好きな友人たちをわざとばらばらの位置に配置するようにしてください。それぞれが一定の領域を受け持てば，きっと何とかなると思いますよ。

（2日間で6回もやった・やんま）

★佐久間：ついに『ギャラクシアン³』のレスキューが届きました。これでエンディングを見ることができますね，渡辺クン。

Q アーケード版の『スプラッターハウス』というゲームでとっても困っています。じつは5面のボス「ジェニファー」が倒せなくて先に進めません。どうか簡単な倒しかた，もしくはアドバイスをお願いします。ちなみに僕は，画面の端にいて，ジャンプしてきたらパンチをして逃げるという戦法で戦っています。でも，どうしてもジェニファーの爪の餌食（えじき）になってしまいます。どうかよろしくお願いします。

【横浜市金沢区・Mr.ジェニファー15才】

A ナムコの『スプラッターハウス』と言えば，飛び散る血しぶき，流れでる体液がなかなか気持ちよく，思わずプレイヤーを殺りくマシーンにしてしまうほどおもしろかったゲームだったな。まあ，そんな話はさておき。

えーっと，Mr.ジェニファーくんは5面がクリアできないということだけれど，ジェニファーのジャンプ力には，画面の端から端まで飛ぶとき（大ジャンプ）と，端からまん中まで飛ぶとき（中ジャンプ）と，その半分しか飛ばないとき（小ジャンプ）の3種類あることには気づいているのかな？ これさえ知っているなら画面のまん中で待ち，大ジャンプのときは後ろからパンチをして逃げ，中ジャンプのときは正面からパンチをして逃げ，小ジャンプのときは踏み込んでパンチ（タイミングが結構むずかしい）をして逃げれば何とかなると思うよ。ちなみに小ジャンプをはじめたら，スライディング・キックをして体力まかせにパンチの連打でも倒せるぞ。

（石井弘一）

Q 『バーニングフォース』の3-1のボスの倒しかたがわかりません。はじめて見たとき，後ろからくる物体と左右からくるロボットのようなものが合体したと思ったら，あっという間にやられてしまいました。ぜひ倒しかたを教えてください。

【静岡県・大谷洋右16才】

A このボスの倒しかたですが，合体させてしまうとけっこう強いので，後ろからくるやつを，マックス・ミサイルでやっつけてしまえば，あとは楽に倒せると思います。もう一つの方法としては，自機がここにくるまでに，何機かやられていると，このボスが合体しても画面の端にいればやられないのです。あとは，普通に撃っているだけで倒せます。 **（宮塚秀己）**

Q 『グラディウスIII』での質問です。自分の家の近くのゲーム・センターでプレイして，2面の最後の親玉までは行くのですが，いつもそこで叩き殺されてしまいます。そこまではフル装備で行くことができるので，きっとボクのやりかたがいけないのだと思うのですが…。簡単に親玉を倒す方法はないのでしょうか？

自分の装備はノーマル・ミサイル，スプレッドガン，E.レーザー，オプション，レデュース，残機オプションです。

【和歌山県新宮市・藤尾京介13才】

A たしかにこのボスはまともに戦うと，画面内を跳ね回る泡に激突してしまうことがあるんだよね。しかも藤尾クンの装備ではバリアがレデュースになっているのだから，一瞬の油断も命取りになりかねない。

そこでいいことを教えてあげよう。

ボスがでてきたらオプションを画面中央にかため，その後，自機を画面左上に移動させてごらん。あとは動かずにボタンを連打するだけだ。この位置ではどんなにボスが迫ってきてもつぶされて死ぬことはないので，怖がらずに連射しよう。ただし，弾幕のうすい装備だと泡が飛んできて死んでしまうことがあるので，かならずしも安全とはいえない。まあ，キミの装備だったら大丈夫だと思うよ。

（佐久間〝グラIIIオーナー〟亮介）

★佐久間：さて今月のレスキューはいかがでしたでしょうか。アクション・ゲームが一つしかなかったけど，ファンの人は我慢してくださいね。増ページになったことにより，毎月，ほぼすべてのジャンルをサポートしていくことが可能になりました。楽しみにしていたジャンルの質問が載っていない……などということは，できるかぎりなくしていきますので，みなさん安心してくださいね。質問ハガキをお待ちしてまーす。

熱き次号を心して待て!!!!

☆

☆

応募のきまり

質問は一人1ゲーム1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが最初に「AVG」「アーケード」などをハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストはタテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には（2×2cm）のスペースをあけてください。

宛先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！COMPUTER GAME」係

読者が創る……・・ベーマガ㊙情報局

パックランド

㊙ かなり古いのですがPC-8001mkIISR版「パックランド」で㊙を見つけました。

ゲーム中に「C」のボタンを100回押すと音楽とゲーム画面が変わり，残りのパックマンの数が増えます（カセット版で確認）。

【静岡県榛原町・のりPonly16才】

情報局長：ふっ古い。こんな古いゲームの裏技がはたして何人の人の役に立つのだろう？

ブライ上巻

㊙ PC-88SR版の「ブライ上巻」で，第一部を終わらせてしまったのにもう一度一部のエンディングや二部のオープニングを見たいという人のための㊙です（各章の終わりごとにデータ・ディスクを作っている人は別）。

①第一部をクリアして，二部でパーティが全員そろった状態でセーブされているユーザー・ディスクと，何もセーブされていない新しいユーザー・ディスクを用意します。

②いままで使っていたユーザー・ディスクでゲームを立ち上げます。そして新しく作ったユーザー・ディスクにセーブします。

すると，一部をクリアした強いキャラでもう一度一部が楽しめます。

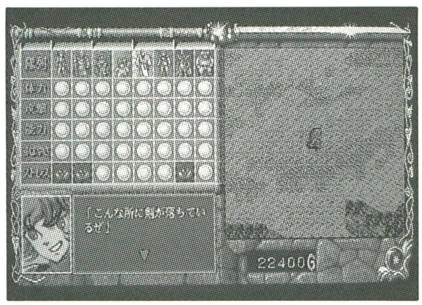
注意：もうすでに第二部をクリアしていて八玉の神器を持っている状態のディスクだと，第二部のビジュアル・シーンが見れなくなってしまいます。そのときはNPCがでてくるハヤテやクークに神器を渡してから新しいユーザー・ディスクにセーブしてください。そして，ザン・ハヤテやロー・タムの章をやるときにNPC（ザン・ハヤテの章ならジャックやプラズマ・カーン，ロー・タム家の章ならクークのお父さんお母さん）に渡してからクリアすれば大丈夫です。

【兵庫県姫路市・KING ofKINGS17才】

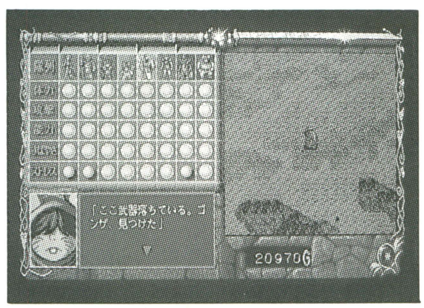
情報局長：これなら1時間も2時間もかけてクリアした各章が，物の30分もあればクリアできてしまう。早いものだと10分足らずでクリアできてしまう章もあるからサクッと遊べてなかなか気持ちがいいぞ。

㊙ PC-88SR版の「ブライ上巻」で，オープニング・デモにでてきた光の三銃士が持っていた，シャッフルの流星剣，ダニエルの烈風剣，タロスのグレートソードを発見しました。

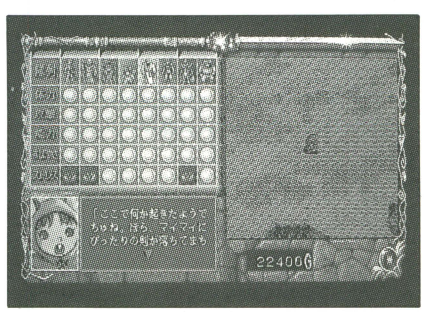
落ちている場所はキプロス城の南，ゴメス村の東にある砂漠の中です。くわしい場所は写真のとおりです。



▲ダニエルの烈風剣は，ハヤテ，左京，ローマルが持つとよい



▲タロスのグレートソードは，ハヤテかゴンザが持つとよい



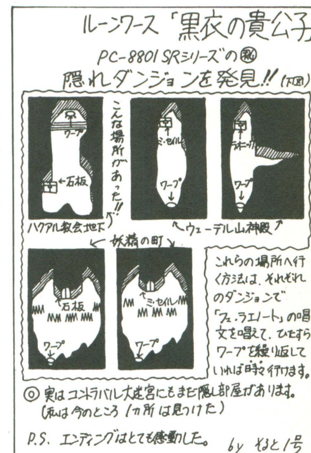
▲シャッフルの流星剣は，クークかマイマイが持つのがよい

【岐阜県岐阜市・山内　優16才】

情報局長：隠れショップと一緒で好奇心が高くないと見つからない。それから，3本ともかなり近い場所にあり，烈風剣があった場所から横に動くと流星剣がすぐに見つかるぞ。これさえあれば「ビドー軍七獣将」なんて軽い軽い。

ルーンワース「黒衣の貴公子」

㊙



【長野県上水内郡・そると1号？才】

ミスティ・ブルー

㊙ PC-88SR版の「ミスティ・ブルー」で，登場人物との親密度を変える技を見つけました。

やりかたは，まずドライブ1にディスク5を，ドライブ2にディスク1を入れてた立ち上げます。すると「スネーク・ブルー」というのができるようになります。そうしたら，1で麻衣子，2でミッキー，3でエリ，4で祐太，5でユカ，6で本郷，7で冬木が選べるので誰かを選び2,8キーで親密度を変えることができます。ちなみに8キーでキーボードが弾くことができて，9でエンディングが見れます。

【埼玉県浦和市・清水　暁？才】

情報局長：ちなみにゲームを解き終わるとこのモードには入れなくなるから注意。そのかわりに「えにっくすくえすと」というRPGができるぞ。

サーク

㊙ PC-88SR版の「サーク」で，スペシャル・メニューの中の無敵モードへの入りかたを見つけました。

①チャレンジAVG＆RPG[V]に載っていたスペシャル・メニューを開きます（CAPSキー

をロックせずにY,M,Y,N,の順にキーを押す)。
②普通に無敵モードを選んでも「このシステムでは使用できません」といわれてしまいます。そこで,ドライブ1に入っているユーザー・ディスクをディスク2(デモディスク)と取り替えます。

そうすると,無敵モードを選んだときに,今度はON,OFFを聞いてくるようになります。そこでONを選ぶと無敵になります。

【新潟県中蒲原郡・**斎藤もきちだ!!16才**】

秘 MSX2版の「サーク」で,PC-98/88版にあったスペシャル・メニューを開く方法を見つけました。

①メイン・メニューを開く
②ゲーム・ディスク2を入れる
③空白に合わせてBボタンを押しながら上,上,下,下,右,左,右,左,A,の順番に押します(ジョイスティックで確認。たぶんキーボードでもできると思います)。

これをやると最初から最高レベルではじめられます。

その他,レイチルやレイチルの父,メッセージを伝えた後のユーイなどに100回話しかけると……。

【東京都小平市・**ベンジャミン伊東16才**】

秘 MSX2版の「サーク」で,ボツ・グラフィック集を見る方法を見つけました。

まず,軽くゲームをクリアしてエンディングを見ます。そして,ネクロマンサーと○○○○○○○○の会話が終わると「XAKをお買い上げいただきまして……」という画面になるので,そこで5分ぐらい待ちます。すると画面がフェード・アウトして,ボツ・グラフィック集を見ることができます。

【福島県福島市・**Micro-Kids?才**】

遙かなるオーガスタ

秘 PC-98版の「遙かなるオーガスタ」で,キャディを女性に変える技を見つけました。

やりかたはとても簡単で,GRPHキーを押しながらゲーム立ち上げるだけです。これで男性だったキャディが女性に変わっています。

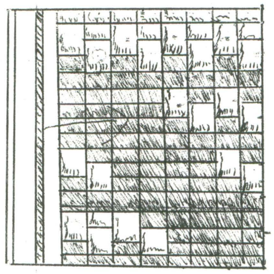
【静岡県静岡市・**栗田昌尚14才**】



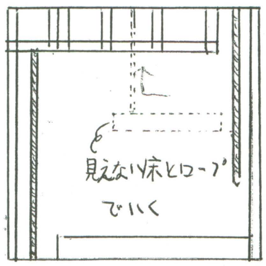
▲これで少しはスコアが伸びるかも?

ドラキュラ伝説

秘 ゲームボーイの「ドラキュラ伝説」で,隠し部屋を見つけました。行きかたはつぎの場所から矢印の方向に行くとあります。部屋の中には1UPやハートがあります。



▲3面の最後のところ。図の塗りつぶされているところはすり抜けることができる壁です

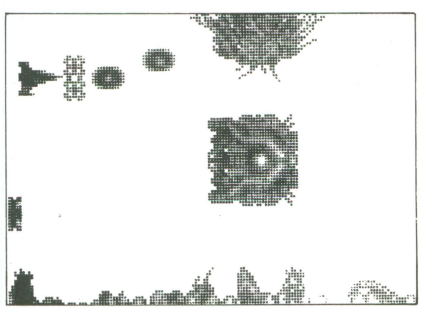


▲4面まで行けないので確認していませんが,とにかく4面にあります。(情報局長)

【佐賀県小城町・**ガノン&ゴキブリ14才**】

ネメシス

秘 ゲームボーイの「ネメシス」で,エクストラ・ステージへの入りかたを発見しました。
つぎの図の上についている敵機を吐いてくるハッチを壊し,残った残骸に触れるとエクストラ・ステージに行きます。ちなみにハッチは7個目です。



▲エクストラステージにはボーナスやカプセルがたくさんあるし,1UPもあるぞ

【京都府城陽市・**田渕志郎?才**】

アフターバーナーII

秘 メガドライブの「アフターバーナーII」で,隠れメッセージとステージ・セレクトを見つけました。

まずはステージ・セレクトのやりかたです。ゲームをはじめる前にAボタンとBボタンとCボタンとSTARTボタンを同時に押すとできます。

そして,隠れメッセージの出しかたです。ゲームの途中で何度かあるミサイル補給のときに,つぎのとおりにすると隠れメッセージがでてミサイルが100発補給されます。

STAGE 3　左+ミサイル・ボタン
5　右+ミサイル・ボタン
9　ミサイル・ボタン
11　右+ミサイル・ボタン
13　左+ミサイル・ボタン
16　左+ミサイル・ボタン
19　ミサイル・ボタン
21　右+ミサイル・ボタン

注意:ボタンは押し直さないとでません

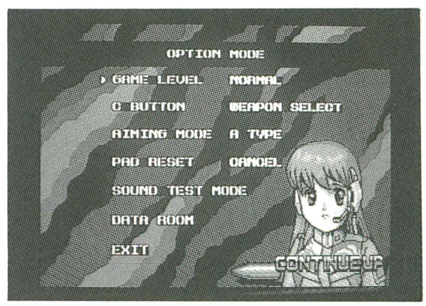
【埼玉県上尾市・**エリス16才**】

情報局長:STAGEごとに右だの左だのと覚えるのが大変だからって,ミサイル・ボタンを連打しながら左右にガチャガチャやっている。のは私だけ?

重装機兵レイノス

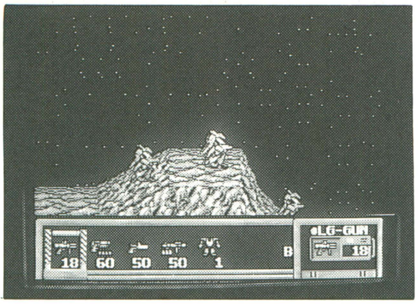
秘 メガドライブの「重装機兵レイノス」で,コンティニューを増やす方法とゲーム中にAMING MODEを変える方法を見つけました。

まず,コンティニューを増やす方法です。
①1面以外で死にます。
②タイトル画面で表示されているコンティニューを残り2回まで減らし,オプションに入ります。
③オプションに入ったら矢印はどこでもいいですからSTARTボタンを押します。
すると写真の女の子がでてきてコンティニューが増えます。



▲この女の子はいったい誰?

つぎにAMING MODEを変える方法です。
①ゲーム中にSTARTボタンを押してポーズをかけます。
②画面下の武器が並んでいるところの右に注目しながらAボタンとBボタンとCボタンを同時に押します。
するとA,もしくはBと画面に表示されてAMING MODEが変わります。



▲1面の戦艦を倒すときに便利

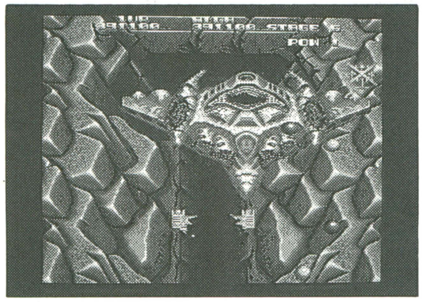
【神奈川県川崎市・ゴリラ20才】

情報局長：コンティニューが2回のときなら何度でも増やせるぞ

A-JAX

㊙ X68000版の「A-JAX」で，6面のボスの安全地帯です。

場所は写真のとおりですが，その前に砲台を全部壊してください。すると中心から玉を吐いてきますので，そうなったら写真の場所へ行ってください。



▲時間が経てば勝手に死にます。

【山形県西村山郡・結城武博16才】

シャッフルパック・カフェ

㊙ X68000版の「シャッフルパック・カフェ」で，いきなりエンディングを見る方法を見つけました。

やりかたは，タイトル画面の右下から1ドット上と左にずれたところをマウスでクリックするだけです。

その他にも，画面の右上のほうにある酒樽をマウスでクリックすると曲が変わったりします。



▲結構カーソルを合わせるのがムズイ

【神奈川県川崎市・七月兎？才】

情報局長：PC-98版ではちがうやりかたらしい

V'BALL

㊙ X68000版の「V'BALL」でミュージック・モードを発見しました。

入りかたは簡単で，タイトル画面で[F・3]キーを押すだけです。



▲未使用曲も入ってるぞ

【東京都品川区・ゴンタ19才】

バブルボブル

㊙ X68000版の「バブルボブル」でいろいろな㊙を見つけました。

1.東京音頭？を聞く方法

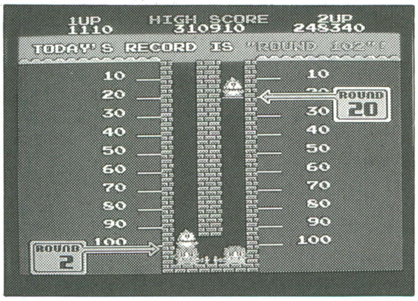
ゲーム・ディスクをドライブ0ではなくドライブ1に入れて立ち上げると，東京音頭？が流れます。ちなみに，この状態ではゲームがはじまりませんので，ディスクをドライブ0に入れてからもう一度立ち上げてください。

2.102面へ行く方法

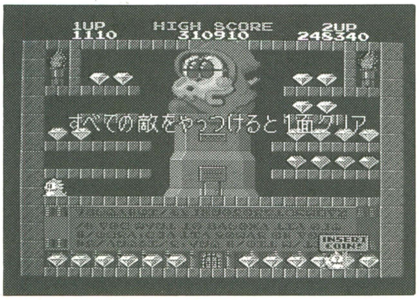
①コンフィグでオリジナルを選んでゲームをはじめる

②19面で最後の1機（コンティニューも0にする）にしてシルバー・ドアを通ってシークレット・ルームに入る

③シークレット・ルームで永久パターン防止キャラ「ラスカル君」に触れるか自殺する



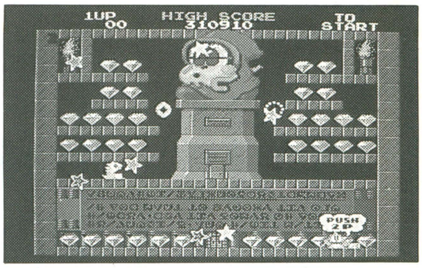
▲クリアもしてないのに井戸の底



▲デモもおかしくなってしまった

3.いきなり36万点取る方法

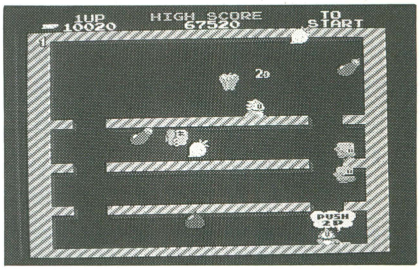
2の技を使った後に普通にゲームをはじめると，いきなりシークレット・ルームに入れます。



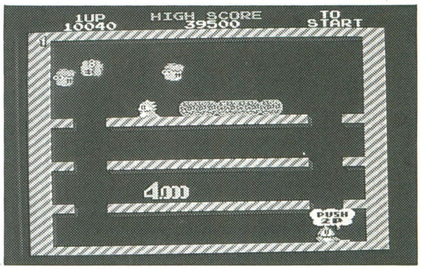
▲ダイヤが取り放題

4.1面でいろんな物を降らせるか，面クリアのときに泡の中からいろいろな物をだす方法

普通にゲームをやって，ハイスコア・ネームが書ける程度の点数を取り，ゲーム・オーバーにします。そして，ネームを書くときに，もとから入っていた5人のネームの中からどれでもいいですから，同じネームを書きます。後は普通にゲームをはじめて，アイテムがでるのを待ち，でたらそれを取ってください。すると，何か降ってくるか，面をクリアしたときに泡から何かでてきます。



▲野菜が降ってくる



▲たぶんお好み焼きだと思う

【東京都大田区・西　糀20才】

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲーム他ファミコン，PCEngine，メガドライブなどの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。みなさんが自分で発見した㊙に限ります。ただし，プログラムのバグ等による珍現象は㊙とはみなしません。

くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

第24回 山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

第1回全国統一AVG&RPG模擬試験・解答&優秀成績者発表

タイトルを見て驚いたアナタ，かなりのベーマガ通だね。なんとフリートークボードのコーナーが1年と5か月ぶりに復活してしまったのだ。あまりにも久しぶりだったので，連載第何回目にあたるのか，自分でも忘れてしまったくらい（かつて，これほど不定期な連載コーナーがあったでしょうか?）。

さてさて，今回は，別冊『チャレンジ!AVG&RPG Ⅴ』の中で行なわれたスペシャル企画「第1回全国統一AVG&RPG模擬試験」の解答と，優秀成績者を発表するぞ。問題も再度掲載しておいたので，まだ受験していないという人は，チャレンジしてみてね。

（応募総数:1,048通）

●●第1回全国統一AVG&RPG模擬試験●●

☆問題1

つぎの（ ）内から適切なものを選びなさい。(20点)

①『ウルティマIV』で，聖者になるための必要な八つの徳に含まれないものは？
（A.名誉 B.誇り C.勇敢）

②『デゼニランド』の中で，ATTACHというコマンドを使う場所は？
（A.ホラマンション B.スペースリバー C.瀬戸内海の海賊）

③ENIXのゲームでないものと言ったら，どれ？
（A.オホーツクに消ゆ B.暗黒城 C.星子のアドベンチャー）

④『イース』のプロト版での防具の店の名前は？
（A.グライアス B.ロゼッティ C.ディオス）

⑤『ウィザードリィ』を題材にした小説と言ったら？
（A.最後の竜に捧げる歌 B.隣り合わせの灰と青春 C.小説「ドラゴンクエスト」）

⑥マイクロキャビンのゲームでないのはどれ？
（A.めぞん一刻 B.陽当たり良好 C.うる星やつら）

⑦『魔女モヘカの館』で，火の怪物を倒すにはどうすればいい？
（A.雨雲太郎を呼ぶ B.スプリンクラーのある部屋へおびきだす C.オシッコをかける）

⑧『ハイドライドII』で，レッド・クリスタルを見つけるために使う魔法は？
（A.FIRE B.SEARCH C.LIFE）

⑨『ウィザードリィIV』の最後の敵が戦闘中に行なわないことは？
（A.雑誌を読む B.体力トレーニングをする C.寿司をとる）

⑩ベーマガに連載していた「チャレンジ!アドベンチャー・ゲーム」の第1回目を飾ったソフトは？
（A.デゼニランド B.ミステリーハウス C.ドリームランド）

■解答

①B……「誇り」は謙譲の徳と相対するもの
②A……十字架をはめこむときに使うコマンド
③A……発売元はログイン・ソフト
④A……『チャレンジ!AVG&RPG Ⅲ』参照
⑤B……ベニー松山のデビュー作
⑥B……発売元は東宝
⑦C……コムパックのPC88用AVGの1シーン
⑧A……ある場所の石像にぶち当てるのだ
⑨B……冗談のようだがA，Cは行なう
⑩C……なつかしの84年2月号のこと

☆問題2

つぎのゲームと関係の深い人物名を下の語群から選びなさい。(易：20点)

①イース
②ハイドライド
③スナッチャー
④デストラップ
⑤メルヘン・ヴェール
⑥ダーク・クリスタル
⑦エルドラド伝奇
⑧ポートピア連続殺人事件
⑨ロマンシア
⑩うる星やつら

［語群］

あ. ヤス **い.** リチャード・ベンソン **う.** ジム **え.** ファン・フレディ **お.** ギリアン・シード **か.** あたる **き.** アキラ **く.** ディーバ **け.** アドル・クリスティン **こ.** ジェン

■解答

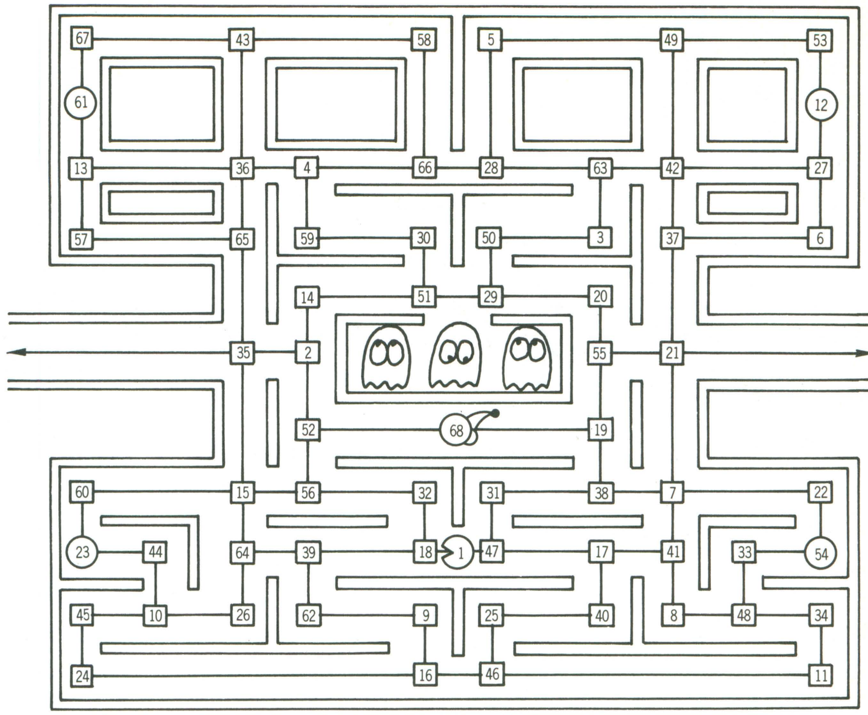
①け……108の冒険譚(たん)があるという主人公
②う……フェアリーランドを救った少年
③お……過去の記憶を失ったJUNKER
④い……ハードボイルド調のスパイ
⑤く……主人公の王子を助ける女神
⑥こ……クリスタルの修復に向かう主人公
⑦き……ゲームの冒頭で殺されてしまう友人
⑧あ……主人公の部下の刑事
⑨え……さまざまな土地を旅する王子
⑩か……ラムのダーリン

☆問題3

AVGのマップの書きかたにならって，つぎのペーパー・アドベンチャーをマッピングすると，そこに何かが現れる。それはいったい何なのか？ 簡潔に記せ。(難解：30点)

1. スタート地点だ。
東へ→47 西へ→18
2. 西へ→35 南へ→52 北へ→14
3. 西へ→50 北へ→63
4. 東へ→66 西へ→36 南へ→59
5. 東へ→49 南へ→28
6. 西へ→37 北へ→27
7. 東へ→22 西へ→38 南へ→41 北へ→21
8. 東へ→48 北へ→41
9. 西へ→62 南へ→16
10. 東へ→26 西へ→45 北へ→44
11. 西へ→46 北へ→34
12. 宝が落ちている。
南へ→27 北へ→53
13. 東へ→36 南へ→57 北へ→61
14. 東へ→51 南へ→2
15. 東へ→56 西へ→60 南へ→64 北へ→35
16. 東へ→46 西へ→24 北へ→9

17. 東へ→41　西へ→47　南へ→40
18. 東へ→1　西へ→39　北へ→32
19. 西へ→68　南へ→38　北へ→55
20. 西へ→29　南へ→55
21. 東へ→35　西へ→55　南へ→7
北へ→37
22. 西へ→7　南へ→54
23. 宝が落ちている。
東へ→44　北へ→60
24. 東へ→16　北へ→45
25. 東へ→40　南へ→46
26. 西へ→10　北へ→64
27. 西へ→42　南へ→6　北へ→12
28. 東へ→63　西へ→66　北へ→5
29. 東へ→20　西へ→51　北へ→50
30. 西へ→59　南へ→51
31. 東へ→38　南へ→47
32. 西へ→56　南へ→18
33. 東へ→54　南へ→48
34. 西へ→48　南へ→11
35. 東へ→2　西へ→21　南へ→15
北へ→65
36. 東へ→4　西へ→13　南へ→65
北へ→43
37. 東へ→6　南へ→21　北へ→42
38. 東へ→7　西へ→31　北へ→19
39. 東へ→18　西へ→64　南へ→62
40. 西へ→25　北へ→17
41. 西へ→17　南へ→8　北へ→7
42. 東へ→27　西へ→63　南へ→37
北へ→49
43. 東へ→58　西へ→67　南へ→36
44. 西へ→23　南へ→10
45. 東へ→10　南へ→24
46. 東へ→11　西へ→16　北へ→25
47. 東へ→17　西へ→1　北へ→31
48. 東へ→34　西へ→8　北へ→33
49. 東へ→53　西へ→5　南へ→42
50. 東へ→3　南へ→29
51. 東へ→29　西へ→14　北へ→30
52. 東へ→68　南へ→56　北へ→2
53. 西へ→49　南へ→12
54. 宝が落ちている。
西へ→33　北へ→22
55. 東へ→21　南へ→19　北へ→20
56. 東へ→32　西へ→15　北へ→52
57. 東へ→65　北へ→13
58. 西へ→43　南へ→66
59. 東へ→30　北へ→4
60. 東へ→15　南へ→23
61. 宝が落ちている。
南へ→13　北へ→67
62. 東へ→9　北へ→39
63. 東へ→42　西へ→28　南へ→3
64. 東へ→39　南へ→26　北へ→15



▲問題 3 の解答図

65. 西へ→57　南へ→35　北へ→36
66. 東へ→28　西へ→4　北へ→58
67. 東へ→43　南へ→61
68. とってもうれしい物が落ちている。
東へ→19　西へ→52

■解答

パックマンの迷路

……やはりこの問題には，てこずった人が多かったようだ。ワープ通路をうまくマッピングできるかどうかが勝負の決め手。「宝」とはパワーエサ，「とってもうれしいもの」とはフルーツのことなのであった。ユニークな解答としては,「インベーダー」「2頭身のコアラ」「スナッチャー」「ワールドカップのマーク」「空間のズレ」「2匹の向かい合う犬」「モアイ」「ハイドライドIIのデュアルダンジョン」「ラップトップ・パソコン」「郵便ポスト」「メビウスの輪」「章という文字がでてくる」「鳥居をさかさまにしたもの」などなど。中には「バラデュークのフロア39」なんてツウな解答をしてくる人もいた（これは正解にした)。

☆問題4

『ドラゴンクエスト』シリーズはなぜ大ヒットしたのか，あなたなりの意見を400字以内で述べよ。(30点)

■解答

以下の要点をどれだけおさえられているかによって採点した。ただし，独自の考えを展開していても，キチンと筋がとおっているものは，それなりの高得点をつけている。誤字や脱字は減点の対象とした。

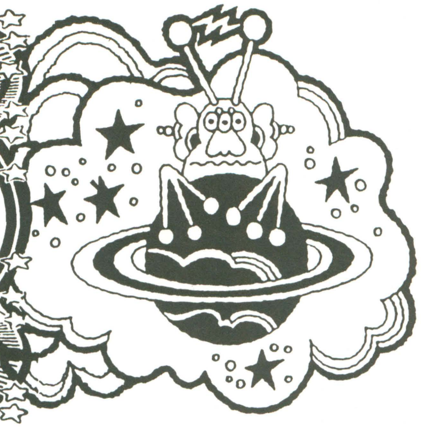
・親切設計を柱として，初心者を対象にRPGのシステムをかみ砕いて紹介したこと
・ターゲット・マシンに，普及台数が圧倒的なファミコンを選んだこと
・少年ジャンプやファミコン誌，テレビなどのマス・メディアによる宣伝効果
・各分野で一流のスタッフをコーディネイトしたこと
・回を重ねるごとにシステム・アップしていること

●●商品別成績優秀者●●

☆アナログ対応ジョイスティック「XE-1AJ」（1名）
東京都青梅市・**茂木高浩**（94点）
☆電波新聞社製X68000用ゲームソフト3本セット（1名）
石川県河北郡・**油木充裕**（94点）
☆連射付きジョイスティック「XE-1PRO」(2名)
埼玉県入間郡・**鈴木　聡**（96点）
東京都豊島区・**久保田裕之**（96点）
☆『チャレンジ！AVG&RPG I～IV』4冊セット（3名）
広島市安佐南区・**山崎　剛**（94点）
埼玉県浦和市・**三浦貴至**（86点）
岡山県真庭郡・**藤井　修**（86点）
☆電波新聞社製キャラクター・グッズセット（3名）
福岡市・**大出綾太**（96点）
福岡県北九州市・**山之内　毅**（94点）
神奈川県横浜市・**古村邦彦**（92点）

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



やりました！　みなさんの熱い声援のおかげで，読ホンの増ページが実現しましたっ！　このペースで毎月1ページずつ増やしていって，最終的には読ホンの別冊付録を……そんな夢物語を描いていたりする山下　章です。（けれど，それがあながち夢じゃなかったりして。ふふふのふ）

ところで，読者のみなさんの中で，「朝日中学生ウイークリー」という新聞を購読している人はいらっしゃいますか？　何を隠そう，ボクが毎号，ゲームについてのコラムを書いているんです。週刊の原稿というのはホントに大変で，胃を悪くしそう。マンガ家ってのは，偉大なものなんですね。興味のある人は読んでやってください。

それでは，ボリューム・アップした読ホンをたっぷりとどうぞ。

激論！『グラディウスIII』

5月号254ページのグラIII命君の意見を読み，友人と協議した結果をここに述べます。結論から言えば，『グラディウスIII』はクソゲーです。

おっと，すかさず反論の筆を取ろうとした人，あわてずに最後まで読んでください。理由もなくこんなことは言いません。

［理由その1］

『グラIII』の場合，まずハードに問題があるように思う。オプションを二つも付けようものなら，たちまちスロー・モーションがかかる。不規則に変化するゲーム・スピード。その結果，納得のいかないやられかたをして，怒りに我を忘れ，コンパネをぶち壊したい衝動にかられたのはボクだけではないはずだ。

このアクション・ゲームとして致命的な欠陥は，1作目からまるで修正されていないようだ。画面を埋めつくす敵や弾はいいが，それを十分に動かせるハードを先に開発してほしかった。グラフィックやBGMはそのつぎでいい（パソコン・ゲームならしかたないが，これはアーケード・ゲームなのだ）。

［理由その2］

グラディウス・シリーズ全般に言えることだが，難易度の割には死んだあとの対策をほとんど考えていない。にもかかわらず，××点エブリのエクステンド方式。どうせ復活できないのなら，残機なんかいらない（この点から言えば，残機オプションというパワーアップは画期的ではある）。もっとも，このことはグラディウス・シリーズに限ったものでもないが……。

［理由その3］

あれだけのパワーアップがあって，1ゲームに1種類ずつしか選べない。初心者は，セレクト画面を見ただけで，やる気を失いかねない。中には，まったく使えない（ごく限られた場所でしか使えない）ものがあったり，見た目がちがうだけで中身は同じというものまである。一見「戦略的」に見えても，正しくは「マニア受け」もしくは，「主体性の欠如」である。

［理由その4］

3面のボス，逃げるのが正解だと？　ふざけるのもたいがいにしてもらいたい。わざとスローモーションをかけて倒すという話も聞いたことがあるが，そんなのを邪道と言わずになんと言うのか!?

［理由その5］

3Dステージはビギナーとテクニカルの分離帯として存在するようだが，やはりこれは蛇足だと思う。そもそも，なぜビギナーは3面止まりなのか？　そんなにまでしてエンディングのだし惜しみがしたいのだろうか？

［結論］

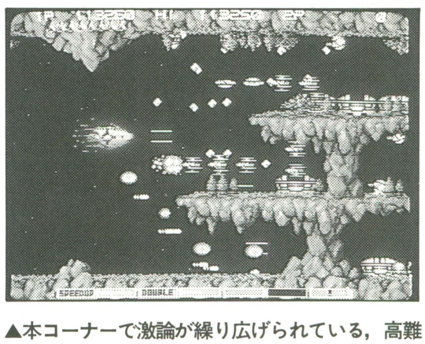
言ってみれば，グラIIIはまさにマニアのためだけに作られたゲーム。「伝説から神話へ」なんてサブ・タイトルがついているけど，これって「神のようなテクニックがないとやってらんねーよ」という意味なのでは……。

個人的には，このシリーズは『グラディウスI』が一番「ゲームになっていた」と思います。これこそ「伝説」や「神話」と呼ぶにふさわしい永遠の名作です。IIやIIIは，ハードの向上を頼りに，ごちゃごちゃ付けたしただけの，厚化粧の女のような作品だと思います（なんちゅう例えだ……）。

『グラディウス』という名前にこだわるあまり，アイデアばかりが先行して，基本システムの問題点が未解決のまま世にでてしまった――その結果，こんなにすばらしい作品がマニアにしか楽しめないものになったとすれば，それは残念としか言いようがありません。

もし『グラディウスIV』を作ることがあれば，そのときは名前にとらわれずに，根本から練り直して，より幅広い層のプレイヤーが楽しめる作品にしてほしいと思います。ゲームはエンターテイメントなのだから……。

【福岡市・TAMCO23才】



▲本コーナーで激論が繰り広げられている，高難易度の『グラディウスIII』（コナミ）

ゲームはすべて同じおもしろみを狙って作られているのだろうか。また同じ客層を相手に作られているのだろうか。

麻雀ゲームが成人を対象に作られていることや，タイトーのシューティング・ゲームが初心者を対象にしていないことなどを見ると，ゲームはそれぞれのコンセプトの下で作られていることが理解できる。あるものは年令を基準に客を限定し，あるものはプレイヤーの目の良さで限定する。

プレイヤーは自分に沿ったゲームをもっとも楽しむことができると思うが，そのとき同時に自分に沿わないゲームが存在することを許してほしい。おもしろくないと感じても，

自分にそのゲームが沿っていないだけであって，そのゲームを欠陥品と考えるのは暴論のような気がする。世の中にはいろいろなゲームがあってよいと思う。さまざまなゲームがあればこそ，多様性というものが存在する。どんなプレイヤーにとっても選択の余地のあるゲーム環境が理想的だ。このことを念頭にふまえて，以下のことに意見したい。

『グラディウスIII』はそれを欲する人がいる限り存在すべきであり，「おもしろい」ゲームである。この「おもしろい」に関して他者の意見するところではない。

【大阪府豊能群・渡辺正輝18才】

■山下：『グラIII』の話題がこれほどの反響を呼ぶとは，思ってもみなかった。次号あたりで，直接コナミの人からお話をうかがってみようかと考えている。コナミ・スタッフあての質問・意見がある人は，至急投稿されたし。

東亜プランゲームに，もの申す！

私は東亜プランのゲームはひどいと主張したい。

その理由は

①自機の速さのわりに敵と敵弾が速すぎる。

②敵がとにかく固い。

③左右に任意スクロールする。

こんなもんである。①はとにかく頭にくる。弾幕を切り抜けられても，ちっともうれしくない。あるのは不愉快な恐怖を味わった後味の悪さだけ。③について言うと，敵弾をかわして右か左にスクロールしたとする。そしたら，スクロール後の画面にまた戦車がいたときに，再び弾を避けねばならない。それを繰り返して，いつかは死ぬ。

東亜の作品は，回を重ねてもまったく進歩していない。ただキャラを入れ換えて，誰でも思いつくパワーアップを付け，難易度をあげて新作と言っているだけだ。ぜひ，読者間レビューで『鮫！鮫！鮫！』の1千万点プレイヤーに何がおもしろかったか語ってもらいたい。『グラIII』のほうが1億倍も親切だぞ。

【埼玉県寄居町・神様鈴木16才】

■山下：『グラIII』とならんで，東亜シューティングも賛否両論の激しい作品だ。こちらのテーマでも，意見をぶつけ合ってみようではないか。つどえ，若人よ！

「3D表示は足かせだ」に対する反論

5月号の大魔王シャザーンさん。平面表示よりもはるかに狭い視野の中で，いかに自分の道を切り開くか。もしまちがっていたら死あるのみ――これこそ3D迷路の醍醐味ですよ。

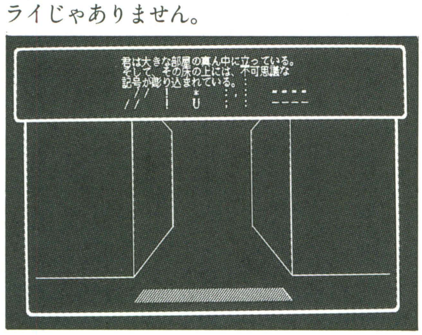
「3D迷路でマッピングなんてやってらんねえよお」というのがあなたの言い分でしょう。し・か・し，あなたを含めて，自分の住み慣れた街をマッピングしないと歩けないなんて人はいますか？　まず，いませんね。それは街のさまざまな特徴を覚えているからです。

もし『ドラクエ』が海も山もなく全部草原で，その中から城や街を探せというゲームだったら，必ず迷うでしょう。3D表示が一般受けしないのは，背景の変化がとぼしくて特徴をつかみにくいのに，ワープだ，罠だ，謎だで迷わせようとするからだと思います。決して3D視点のシステム自体は，欠陥品ではありません。ましてや，単なるプレイヤーへの足かせなどでもありません。

シャザーンさんは『ドラクエV』が3Dだったら買いますかと言いましたが，私はむしろ見てみたいですね。誰でも楽しめるコンセプトを持ったドラクエの3Dバージョンを。あるいは，CD-ROMを使ったリアルなMAPを持つ（なおかつ陰険でない）作品を。そうしたら，もっと一般の人にも3D迷路の良さが広まると思います。もしそんなときがきたら，もう一度あなたの意見を聞きたいです。

【千葉県習志野市・習志野のヒマ人18才】

■山下：この他にも，3D表示肯定派の意見として「2Dよりも圧倒的に感情移入しやすい」「マッピングのおもしろさを知ってほしい」などがあった。2Dには2Dなりの，3Dには3Dなりの楽しさがあることは，まちがいのないところだ。ちなみにボクは，マッピングはキライじゃありません。



▲3D迷宮型RPGの雄『ウィザードリィ』。複雑な迷路が用意されているが，それを克服してマップを完成させたときにこそ，言い知れぬ喜びと充実感が得られる。

「経験値稼ぎ」による「経験値」の誤解

まずはじめに，「経験値稼ぎ」とは「キャラクターを強くするという目的のもとに，すすんで経験値やお金を得る行為をすること」と定義しておきます。

近頃，RPGと呼ばれるゲームにおける「経験値及びそれにともなうキャラクターの強化（以下経験値）」について（多少のちがいはありますが），いろいろと言われています。そしてどうやら「経験値」はRPGには不要，という結論が広がりつつあるようです。

しかし，「経験値稼ぎ」によって「経験値」が少なからず誤解されているのではないでしょうか。

考えてみてください。あの名作と言われる『ウィザードリィ』のおもしろさとは何でしょう。そう，別冊でTOMMY氏も言っているとおり，①魔物との命がけの戦闘，②未知の強力アイテムを捜し求めること，そして③レベルアップによるキャラクターの強化。この三つが『ウィザードリィ』の主たるおもしろさなのです。これらはすべて戦闘を行なうことによって満たされるので，「経験値稼ぎ」のツラさというものはまったくなく，むしろ『ウィザードリィ』は「経験値稼ぎ」がおもしろいゲームだ，と言うことができるでしょう。

他のゲームとのちがいが，そこにあります。『ウィザードリィ』が経験値を稼いで強くなるのが目的のゲームであるのに対し，他のゲームは経験値を稼いで強くならなければ，設定された最終目的を達成できないのです。

果たすべき最終目的が存在するのに，その目的からはなれて「経験値稼ぎ」をしなければならない時間があるとすれば（しかもそれが単調でおもしろみのない作業であれば），それをわずらわしいと思うのは，人間の心理として当然のことではないでしょうか。もちろん，「経験値稼ぎ」をしなくても，プレイヤーが気づかないうちに適切な経験値を得ている，優れたゲーム・バランス（多少の語弊はありますが）を持つゲームも少数ながらありますが（『ドラゴンクエストIV』等はその点でも優れていると思います）。

このちがいを登山にたとえれば，山道を歩くことを楽しむか，山頂に立つことを楽しむか，のちがいでしょう。そして後者の場合，さわやかな疲労で山頂に着くか，半死半生でたどり着くか，ということが問題なのです。

「経験値稼ぎ」のわずらわしさ，イコール「経験値」のわずらわしさ，という誤解のもと，「経験値稼ぎ」をではなく「経験値」そのものを不用品として無くしてしまおうという現在の動きは，いささか早計ではないでしょうか。

今，「経験値」と「経験値稼ぎ」について，プレイヤー，メーカー共にもう一度よく考える必要があると思います。

【埼玉県所沢市・中井直人18才】

■山下：なかなか的確に，RPGの現状をとらえている。キャラクターの成長の快感を切り放せない以上，コンピュータRPGから経験値を排除することはむずかしいように思う。〝ス

キル制”とか言っても，結局は経験値稼ぎと同じことをやらされるんだし……。いいアイデアを持っている人がいたら，ぜひ意見を聞きたいなあ。おっと，だけど素晴らしいアイデアがあるんだったら，発表せずに自分でゲームをデザインしちゃうほうが得策かもね。

衛星放送「TVゲーム・スペシャル」について

衛星放送が見れるみなさん，2月24日の「TVゲーム・スペシャル」という番組を見ましたか？

見ていない人のために説明すると，『テトリス』の世界大会とか，『ドラクエ』についてのディスカッションなんかがあったんです（ちなみにテトリス大会で，あのうる星あんずさんが3位になってました)。

『ドラクエ』のほうは，中村光一さんとかも参加していて，いろいろとおもしろかったのですが，問題はテトリス大会のほう。テトリスのゲーム・デザイナー，アレクシー・パジトノフさんを呼んでいたり，電話回線を使って日米で対戦テトリスをやったりと，大がかりなことをしていたのはいいのですが，どうも手際が悪い。外国人選手のインタビューも通訳する人がいないから何がなんだかわからないし，試合中の実況みたいなものは，単にうしろから見ているギャラリーの騒ぎ声みたいで，テトリスの説明もままならない。

失礼な言いかただけど，内輪だけで盛りあがっているような感じがしました。せっかくそんな大がかりなことをしているのだから，もうちょっとしっかりした番組にしてほしかったと思います。

ただ，ひとつ収穫だったのは，パジトノフさんの「テトリスは暴力的でなく，平和的，建設的なゲームだからヒットしたのでは」という言葉でした。さすが，『テトリス』の制作者だと思いませんか？

【福岡市・**大出綾太18才**】

■**山下**：うーん。ボクのうちには衛星放送がないので，その番組が見れなかった。どなたかビデオに録っている人がいたら，ぜひテープを送ってください。VHSです。よろしく。

とっても悲しいボクの話

抱き合わせ商法について載っていたので，ボクもソフト・ショップについて少しレポートしたい。

ある日ボクが昔のソフト（定価5,000円ぐらい)を売りに行った。まず買い取り値が300円で，さらに箱，説明書がないということで200円引かれてしまい，そのうえソフトに名前を書いていたから50円引かれてしまった。

合計で250円引かれたので売値は50円。約5,000円の品が50円まで落ちた。いくらなんでもこの差はないと思う。

【福岡県三潴郡・**波素根太郎？才**】

■**山下**：ソフト1本50円とは……。そこまで足元を見られたら，売らないほうがいいのでは，と思うのはボクだけ？

「読ホン自主座談会in広島」開催のお知らせ

日時：6月3日(日)　10：00～16：30
（昼休みあり）

場所：広島市青少年センター
（広島市民球場横）

交通：JR広島駅から市内電車，原爆ドーム前下車，徒歩1分または広島バスセンターより徒歩5分

参加希望者は住所・氏名・年令・電話番号の他に，この座談会で言いたいこと，自分の自己PRを書いて以下の住所までご連絡を。参加決定者にはこちらから連絡します。参加費用が260円程度必要です（施設費用など)。なお，途中参加はできますが途中退出はできません。都合により日時を変更したり中止にする場合がありますのでご了承ください。

宛て先：〒731-01 広島市安佐南区祇園町東山本115-2
山崎　剛（17才）

■**山下**：いつもイベントで積極的な広島地区のみなさん，ぜひ参加してあげてください。

●読者間レビュー●

お題：アークス（ウルフチーム）

『アークス』は，キャラクターのレベルと戦闘の経験値を一切なくした作品です。精霊に認められた者しか魔法が使えないというこだわりや，他のキャラクターとの出会いもおもしろいですよ。しかしながら，後半で100×100のマップを歩かなければいけなかったり，レベル・経験値がないのに敵とエンカウントしすぎるという欠点もあります。まあ，『アークスII』（個人的にこちらはオススメ）をやってみたいと思う人は，プレイしておいたほうがいいでしょう。

【山口県・**王手飛車取り？才**】

ボクが遊んだのはPC88版ですが，前半の仲間になるキャラとの出会いのシーンはおもしろくできていますし，パレットずらしによるアニメーションも一見の価値があります。ただし，移動方法が3D迷路タイプ（らせん階段もある！）なので，マッピングを楽しみとして受け入れられない人には，雑誌等の情報源がなければオススメできません。しかし，プログラム技術は良く，操作性などについての心配は不要かと思います。

【愛知県名古屋市・**中里睦三？才**】

■**山下**：今月の課題は，少々タブーにチャレンジしてみることにしよう。

読者間レビューを希望します！　私の知りたいゲームは，『ドラゴンナイト』です。美少女ものでありながらもベスト10上位にくいこむこのゲームのおもしろさは，一体どこにあるのでしょうか!?どうか教えてください。

【埼玉県越谷市・**匿名希望？才**】

■**山下**：ふぅ。2ページから3ページになっただけなのに，ずいぶん増えた気がするなあ。ますます多くの投稿を待ってるよ！

緊急特報！ホンキホンネの別冊発売決定か!?

われわれベーマガ取材班がつかんだ情報によると，どうやらホンキホンネの別冊の企画が，水面下で進行しているらしい。なにやらワープロをたたいている山下氏に質問をぶつけてみたところ，「いやだなあ，これは本誌のホンキホンネの原稿だよ。ははっ」と軽くいなされてしまった。しかしこれは，予定日を先に公示して，発売がそれよりも遅れるという通常パターン（！）に陥ることを恐れた，氏のポーズではないかと思われる。

さる情報筋によると，ホンキホンネ別冊は，山下氏のレビュー部分と，読者の意見の部分の2部構成になるのでは，と見られている。先日，読者の討論会が急きょ開催されたのも，どうもクサイ。さらなる情報をつかむため，われわれはなおも活動をつづけるつもりである。

（ベーマガ取材班・影）

■応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。

このコーナーに掲載された，他の人の意見や感想，また，「山下　章のホンキ・ホンネ」や，他の記事に掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

もちろんメーカーの方も読者ですから，このコーナーに応募していただいてもかまいません。

鋭い，切れ味を持った，すばらしいお便りをお待ちしています。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

見城こうじの激論!ビデオゲーム

第12回(最終回)思い出のゲーム

今月で「激論!ビデオゲーム」も連載1周年。ということで，切りのよいところで今回をもって連載終了としたいと思う。

最終回は，これまでと少し趣を変え，ゲーム・メーカー別に僕のもっとも好きな作品を挙げて，それに関していろいろ自由に書くという内容でしめたいと思う。

なお，1社1作品を守りたかったが，それ以上タイトルだけでも挙げておきたいメーカーもあったので，それは「次点」として記しておいた。

ATARIGAMES

ご存知のかたも多いと思うが，知らないかたのために書いておくと，アメリカでATARIというと「ATARI CORPORATION」と「ATARIGAMES」の2社があり，これらはまったくの別会社である。前者はLYNXなどの家庭用ゲームを主に作っている会社，後者は『HARD DRIVIN'』『KLAX』といった業務用ゲームを主に作っている会社だ。

ひとまずATARIGAMESといえば僕は日本でもよく知られている『MARBLE MADNESS』を一番に挙げたい。トラックボールでガラス玉を自由自在に操作し，さまざまな障害を越えて時間内にゴールさせるというシンプルなゲームだ。

慣れないうちは，ヘトヘトになるまでトラックボールを回して，手のひらをはらしてプレイしたものだ(当時,「マーブルだこ」という名誉の負傷が各地で流行った)。

野暮なことを言うようだが，このゲームだったらコースや障害物を変えただけの続編もやってみたいなあと，ずっと思っている。

また，余談になるが，このゲームにちょっと似ているタイトーの新作『キャメルトライ』は久々に感動を誘う素晴らしい作品だと思う。やるしかないよ，こりゃ。

次点:『XYBOTS』

カプコン

カプコンらしくバリバリ撃ちまくるシューティングでありながら，他に例を見ないフィールド・システムを採用することにより，一風変わったゲーム性を創りだしていた作品，それが『ソンソン』だ。

これは，フィールドの上下移動に1アクション分時間がかかるというのが操作上の大きな特徴で，逆に言うとそのため，画面の上下に散らばる敵をいかに効率よく撃っていくかというのがポイントのゲームだった。だから2人同時プレイによる分担作業が非常に有効で大変おもしろかった。隠れキャラのたけのこの位置は，最後まであまり覚えられなかったけど。

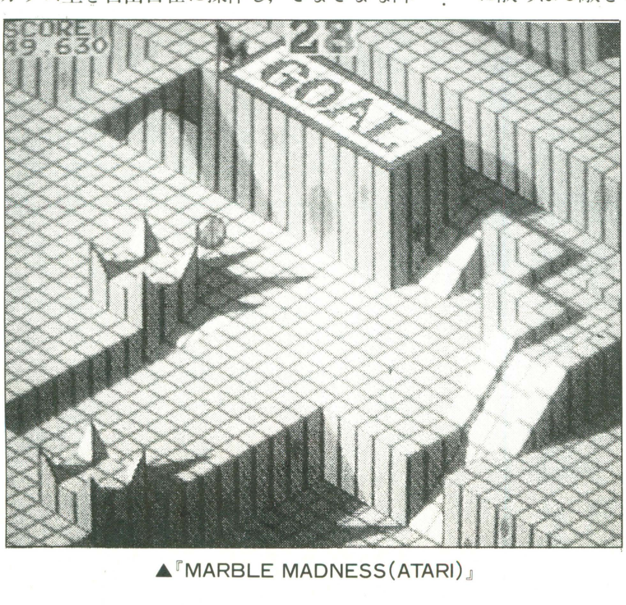
データイースト

データイーストから1作挙げるなら『Bウイング』，これは良かった。それぞれがはっきりと一長一短を持つ武器(ウイング)をつぎつぎと取り替えて敵を撃破していく。それでいて選択の自由度も高く，人によってちがった作戦をたてることもできて楽しかった。

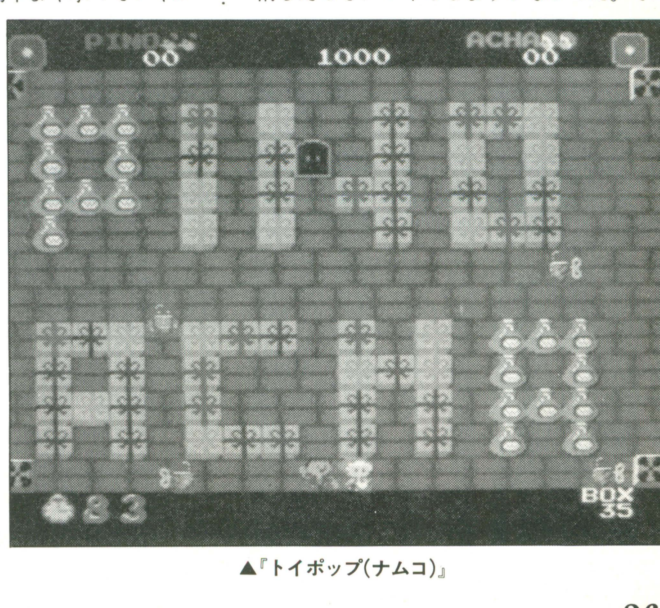
また，操作性やグラフィック・デザインのオリジナリティにおいてもこのゲームは異彩を放っていたと思う。いまなお，その魅力は色あせていない。

アイレム

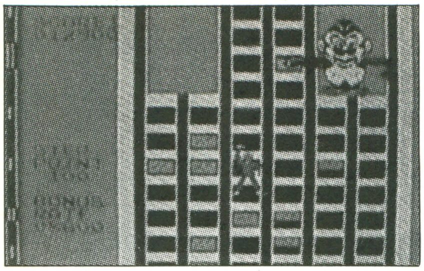
今やほとんど覚えている人もいないと思うが『ロットロット』。ただし，このゲームに関してアーケード版は数回しかプレイしたことがない。何しろひどくマイナーなゲームで，出荷台数が少なかった上，すぐに店から姿を消したのでプレイのしようがなかった。そん



▲『MARBLE MADNESS(ATARI)』



▲『トイポップ(ナムコ)』



▲『クレイジークライマー(日本物産)』

なわけで仕方なくファミコン版を買って楽しんだ。とはいえ，内容的にはアーケード版とほぼ変わりない出来だった（と思う）ので，例外的にここに挙げた。

転がってくる無数のボールを部屋から部屋へ移して指定のポケットへ落としていくという，その類いまれなるユニークなアイデアと，やたらと忙しいゲーム内容が良かった。

コナミ

『ガッタンゴットン』。一言でいうと昔あった「チクタクバンバン」というオモチャにそっくりの内容なんだけどね。それをビデオゲームでやるというのはけっこう楽しかった。

『キューブリック』(『ディアブロ』)もいいけれど，このへんになってしまうと完全なパズル・ゲームといえる。『ガッタンゴットン』は反射神経ゲームという感じが好きだった。

ナムコ

ナムコから1作だけ選ぶというのは至難の業だが，あえて絞れば個人的思い入れの強さから『トイポップ』が残る。敵1種類につき有効な武器が1種類ずつ対応しているというアイデアにはじまり，乱数要素がうまく盛り込まれていたり，細々としたテクニックから，ステージ間をつなぐ戦略性までと奥が深く，これほど楽しませてもらったゲームも少ない。

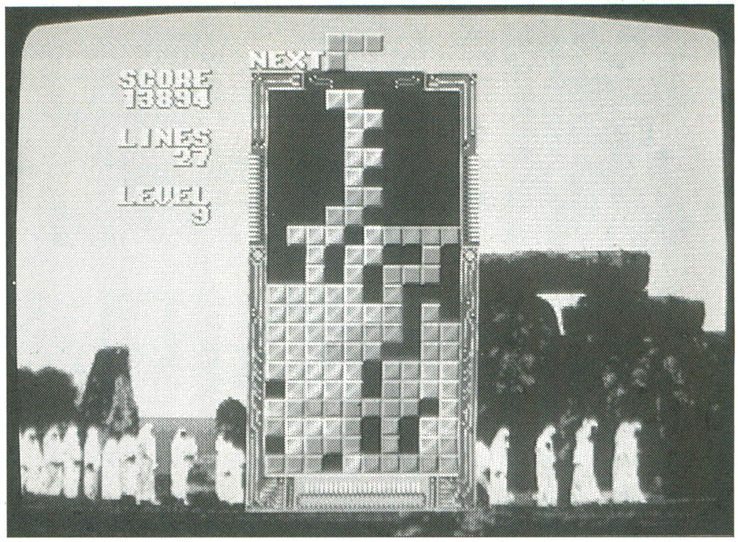
次点：『パックマン』『ギャラガ』『ディグダグ』『リブルラブル』『グロブダー』

日本物産

以前にも一度書いたことがあるが，『クレイジークライマー』をはじめて見たときの感動は今でも忘れることができない。とくに，当時はドライブ・ゲームだって敵車にかすっただけで「ドカーン！」とクラッシュするのが当然だった時代なので，プレイヤー・キャラに物が当たってもミスにならない場合があるというのが，すごく不思議に感じたものだった。

ツインレバーによるビルの無装備クライミングというアイデア，くせになりそうな不条理な世界観，当時としては大爆笑の音声合成など，ビデオゲームの歴史を語るうえで絶対に外すことのできない1作であるといえる。

次点：『ムーンクレスタ』



▲『テトリス(セガ)』

任天堂

『マリオブラザーズ』。このゲームの一番すごいところは，フィールドの仕切りである床そのものが敵を倒すための武器になっているといった点にある。このアイデアは秀逸の一言（これと近い発想が，セガの『三輪サンちゃん』でも使われていた）。

また，意外と気が付かないことなのだが，基本的にプレイヤーを狙ってくるアルゴリズムを持った敵キャラが存在しないというのもこのゲームの特筆すべき点だと思う（あえて挙げればファイアーボールぐらいだ）。プレイヤーを狙ってくる敵キャラがほとんどいないのにきちんとゲームとして成り立っているというのは本当に見事だ。

それから，2人同時プレイはビデオゲーム史上屈指の出来映えと断言しても良い。

最後に，『マリオブラザーズ』とは全然関係のない話だが，個人的にスーパーファミコンの『スーパーマリオブラザーズ4』には非常に興味を持っている。拡大・回転その他の機能を『スーパーマリオブラザーズ』というゲームにどう生かしているのか，ぜひともすぐにでも見てみたい。

セガ

セガから1作といったらこれはもう本当に『テトリス』以外に挙げようがない。

『テトリス』というゲームについてはセガ版に限らず，「アイデアの勝利」という，TVゲームの世界では半ば死語になりつつあった言葉をみんなに思いださせたノーベル・ゲーム賞ものの作品であるという点で僕はもう手放しで絶賛したい。

できることなら今すぐモスクワにおもむき，「サンキュー，パジちゃん」（ロシア語を使えっつーに）と言いたいくらいだ。

次点：『ザクソン』『フリッキー(『テトリス』を移植ゲームということで外すとすれば，セガのベスト・ゲームはこれだと思う)』『三輪サンちゃん』『ゲイングランド』

SNK

SNKの作品のなかでは，『ASO』が一番気に入っている。まあ，今考えてみると親切設計な部分と，不親切というか，非常にシビアな部分とが入り交じったゲームだったと思うが，そのへんが妙にバランス良くできていた。決して変な意味ではないのだが，まさに「奇跡的な」ゲーム・バランスを感じさせる作品であったと思う。

1985年当時にしてパワーアップ・キープ・システムというのも秀逸であったし，何といっても個性豊かなアーマーの数々。これらを自分なりに考えて選んで使うのは，本当に楽しかった。

大抵，どんなゲームでもパワーアップが七つも八つもでてくるとほとんど使い道のないものもでてくるものだが，このゲームにはそれがないというのがすごかった。なかでも，オクト・アーマーというカスのような情けない武器ですら有効な利用方法があったりして，渋いなあと思ったものだった。

使い道のない武器がないというのは，要するに，どのアーマーも1ゲーム中で使える回数がごく限られていたために，それぞれの存在価値が高くなったということだろう（このへんまでくるとかなりマニアックな領域だが）。

サン電子

昔のサン電子にはユニークなゲームが多いのだが，なかでも変わり種に『コスモポリス』という作品がある。固定画面のシューティング・ゲームで，自機の体当たり攻撃をうまく使うのがテクニックという変わった内容だった。この作品に関しては，本誌'87年8月号のVGGコーナーでくわしく解説をしたので，気が向いた人がいたらバックナンバーを参照してほしい。

タイトー

「タイトーといったらそりゃあ『スペースインベーダー』でしょう」という台詞(せりふ)がすんなりでてくる自分はやっぱり古い人間なんだなあと思ってしまう。

『スペースインベーダー』といえば，とにかく大ブームを巻き起こした作品ということで知らない人はいないことと思うが，もちろん，ゲームとしてのおもしろさ，その構成の妙という点でも，ビデオゲーム史上トップクラスの優れた作品であると僕は思っている。

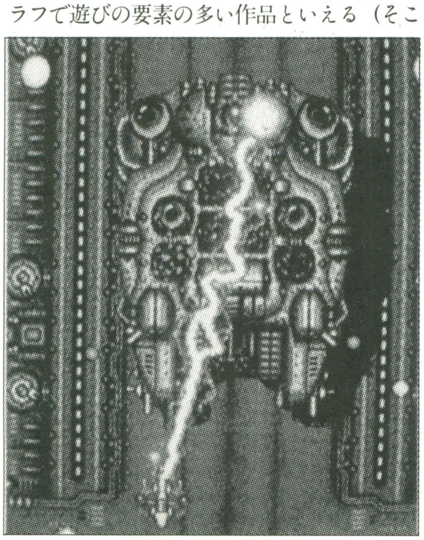
たとえば，構成に関していえば，非常に単純なことなのだが，面スタート時は敵の攻撃を避けるための厚いシェルターが用意されている。時間が経つにつれ，これが崩されていき，プレイヤーの砲台が隠れる場所がなくなっていく。このことによって，ごく自然に，説得力を持った難易度の変化がつくられている。作者がどこまで意図したのかは知らないが，じつに巧妙かつ絶妙な構成といえる。

次点：『ちゃっくんぽっぷ』『サイバリオン』

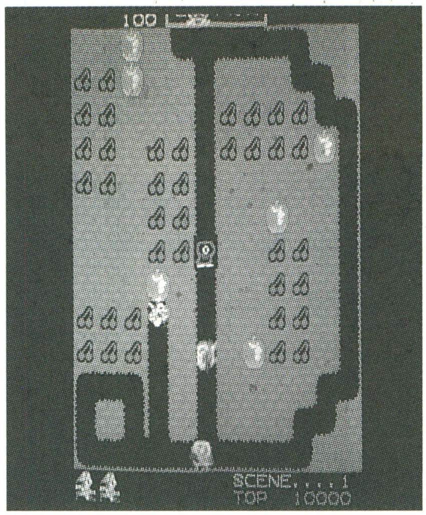
辰巳電子工業

3画面ゲーム『バギーボーイ』。これは，ドライブ・ゲームといってもいわゆるシミュレーション性を追究したものではなく，多分にラフで遊びの要素の多い作品といえる（そこが気に入ったのだが）。

プレイヤーはバギー車。コース上の旗を取っていくとボーナス点が入ったり，丸太でジャンプしたりと，ほとんどコミカル・ゲームのノリだった。なかでもけっこう笑ってしまうフィーチャーに，コース上に障害物として岩が転がっているのだが，これらのうち何個かが自車がぶつかるとサッカーボールに化けて飛んでいってしまい，ボーナス点が入るというものがあった。要するに隠れキャラ探しなんだけど，こうしたゲームにしては異色なフィーチャーだった。



▲『TATSUJIN(東亜プラン)』



▲『Mr. Do!(ユニバーサル)』

テクモ

社名がテーカンだった時代の作品だが，『ボンジャック』。ちなみに，このゲームの作者は，『Mr. Do！(ユニバーサル)』の作者と同一人物である。『ボンジャック』の最大の特徴は，あの浮遊感覚にあるのだが，操作法がやや特殊なので，僕も慣れるまでうまくコントロールできずに苦労したのをよく覚えている。

また，個人的に，あのゲームにハマッた決定的な要因は，スペシャル・ボーナスの存在にあったのかもしれない。このゲームは，画面上の爆弾をすべて取るとクリアなのだが，これをゲームの側で指定された順番で取っていくとクリア時に高ボーナスが得られる。それだけのフィーチャーなのだが，むきになって狙いはじめるともう意地でも取ってやろうという気になってしまい，あとはもう止まらなかった。

東亜プラン

東亜プランから1作というとかなり悩むのだが，あえて絞れば『TATSUJIN』を挙げたい。このゲームは何かというと「とにかく死ぬほどむずかしい超マニア向けゲーム」などと評される傾向にあるが，これはかなり表面的で，このゲームをよく知らない人の意見だと僕は思う（タイトルから受ける先入観，固定観念というのも大きいだろう）。決して簡単なゲームとは言わないまでも，あたかもマニア向けゲームの代表例であるかのごとく考えるのはまったく適切ではない。

正直言って，僕もこのゲームの最初の印象はあまり良くなかったのだが，つまらない先入観を捨てて遊べば，これほど楽しめるゲームにそうは出会えないということがよくわかった。どこがどう優れているのかという話をはじめると，東亜プラン・シューティング論になってしまい，莫大なスペースが必要になるので，ここでは触れないことにしておく。

ユニバーサル

ユニバーサルから1作挙げるとすればこれはもう即座(そくざ)に『Mr. DO!』。今，プレイしてもメチャクチャおもしろい，アクション・ゲームの傑作だ。

でも，このゲームをはじめて見たときの僕の印象はすこぶる悪かった。「何だ，この『ディグダグ』のコピー品のようなゲームは！」とまで思ったのをよく覚えている。それが，遊んでみるとハマるハマる止まらない。テンポの良さが何よりも気持ちいい。このへんが魅力の秘密だと僕は思っている。

EXTRAをそろえるのがまた楽しくて，達成したときの快感といったらガッツ・ポーズの一つもでようというもの。

次点：『Mr. Do!対ユニコーン』『スーパーピエロ』

UPL

UPLなら『忍者君・魔城の冒険』。でも，このゲームについては4月号の「ビデオゲーム・CLASSIC GUIDE」でくわしく触れたばかりなので今回は割愛させていただく。

また会う日まで

今回はどうもとりとめのない内容になってしまったが，最終回のわがままということで勘弁してほしい。

一応断っておくと，今回紹介したゲームのすべてが必ずしもその会社のオリジナル製品とは限らない。また，お気付きのこととは思うがスペースの都合などにより，多くのメーカーが割愛されていることはご了承いただきたい。ということで，「激論！ビデオゲーム」は今回でおしまい。

それではまた別の機会に——。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	チャンピオン	店名	備考
コラムス（セガ）	26,956,382	大天才！SSC-VAP Ⓔ（片手未使用）	プレジャーキャッスル（東京）	J=9,999L=295 HARDスタート
鮫！鮫！鮫！〈1Pプレイバージョン〉（東亜プラン）	10,000,000＋α	点効率に命懸け FREEZIN'	PC早稲田（東京）	35-07 連射あり
クルードバスター（データイースト）	1,372,100	おしり	ゲームプラザ（熊本）	全6面クリア ノーマル設定
ガダッシュ（タイトー）	EXP＝58,976	SUF-Yoi-Inaph ㋨	アトラスシティ（東京）	全面クリア
ハテナ？の大冒険（カプコン）	2,294,800	ずんたたぱあっち（かにむかし）	ハイテクセガ金沢（石川）	全面クリア
バトルシャーク（タイトー）	14,096,410	TOK-辻 (弟)	ジョイランドタイト草津（滋賀）	10面
ファイナルファイト（カプコン）	3,465,410	SGP-HARD PUNCHER	マンモス城インベーダー（大阪）	全面クリア コーディ使用
マーベルランド〈イージー〉（ナムコ）	502,590	教え子募集中！EXCEL-AFC-T'	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア 残機×1
マーベルランド〈ノーマル〉（ナムコ）	1,704,180	EXC-RVS-GUN（ソープの帝王！）	プレジャーキャッスル（東京）	全4ワールドクリア 残機×7
グラディウスIII〈テクニカル〉（コナミ）	3周目5面	紀子さまの後輩！EXC-星白金HIR	プレジャーキャッスル（東京）	EDIT使用
1941〈2Pトータル〉（カプコン）	16,453,400	GUNちゃんとWOPさん（大人のコンビ）	プレジャーキャッスル（東京）	全6面クリア
JUJU伝説（TAD）	754,300	SFL-KMG-PEY (人)（メイヨの色男）	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア
ロッドランド〈裏ストーリー部門〉（ジャレコ）	837,600	EXCEL-RVS-CHANI (鮫)	プレジャーキャッスル（東京）	全36面クリア 残機0
クォース（コナミ）	1,403,920	EXCEL-BREM-GNR-YMO	プレジャーキャッスル（東京）	3周目4/8 B＝4,696
ゼロウイング（東亜プラン）	6,789,410	5ヶ年計画始動！EXC-星白金HIR	プレジャーキャッスル（東京）	16-02
サイバリオン〈基礎編〉（タイトー）	14,111,080	マイカラーイズピンクSSC-VAP Ⓔ	プレジャーキャッスル（東京）	全5面クリア ノーミス×5
WGP（タイトー）	P＝120	延べ28名のみなさま		全8面クリア
あしたのジョー（タイトー）	全6試合クリア	延べ15名のみなさま		※スコアがないためクリアで統一
空牙（データーイースト）	4,758,200	ダッチャー!!Mr.まさし君	ハイテクノーベル神保町（東京）	全2周クリア
苦胃頭捕物帳（タイトー）	2,441,700	KAB-兄弟拳 バイクロッサー (板)	WTT山口（山口）	全面クリア AV＝0,952
クラックス（ATARI/ナムコ）	7,635,349	やちょ	モンキーハウスメインスタジアム（福岡）	WAVE63 面とばしなし
レーシングヒーロー（セガ）	53,201,190	TMC-LIM	ハイテクセガ高崎（群馬）	Aコースクリア
1941〈1P〉（カプコン）	14,290,900	GENESIS	PC巣鴨（東京）	全6面クリア
STUN RUNNER（ATARI）	1,107,455	銀河王道直属太陽系支部長フェラーリの鷹	BC京都（京都）	レベル20 ワープなし
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ（セガ）	−23	WYVERN-K.H	サクセス香椎（福岡）	全18ホールクリア
メタフォックス（セタ）	3,215,000	DAZUNI BZ	西銀座ゲームプラザ（山梨）	全面クリア
トリオザパンチ（データイースト）	2,351,400	全3店のみなさま		3名とも忍者使用　全面クリア

まず，今月は，なんと東京のプレジャーキャッスルが，黒星10個という快挙を達成いたしました。いやーこれはすごすぎる。さらに**「コラムス」**は，VAP氏が14万点以上のスコアを2店にて達成している。これもすごすぎーる!!これからもがんばっていただきたいです。

そして今回は，サービス・ゲームが二つほどあります。一つは「**WGP**」。これは，タイムが残らないということもありまして，ポイントで集計しました。もう一つは，「**あしたのジョー**」です。これは，スコアがないということでクリア統一にしました。その結果，送られてきている店全部に白星ということになってしまいました。「**トリオザパンチ**」は，3店にて同じスコアがでています。

「**グラディウスIII**」は今月3−5までいっています。はたして来月4周年目に突入するプレイヤーは登場するのであろうかァ？

そして先月のおわびがあります。まず，グラディウスIIIが〝セガ〟となっていました。なさけない…。あと「**1941**」のスコアがプレジャーキャッスルのものとなっていましたが，ビッグキャロット京都店のスコアのまちがいでした。先月から見城先生が抜けてしまったので大変，混乱してしまいました。いなくなってわかる見城先生の偉大さ。でも，まかせてください。後はちゃんと宮塚とやんまがひきうけました。

集計参加店のみなさまなにとぞ，これからもよろしくお願いします。

〈この他のハイスコア〉

★グラディウスII：10,000,000＋α
−MST
GO・D＝㋢（ゲームプラザ）

★ウイニングラン鈴鹿GP
あじくん：2′42″754（PC琴似）

（宮塚，やんま，つぎりん………
&スーパー助っ人K）

チャレハイ通信

★ウィルトークタイトー盛岡（岩手）

●盛岡市肴町のネットワークインパートIIがこのたび新装開店！近くへお越しの際は，ぜひ遊びに来てくださいね。（N崎）

★PC仙台（宮城）

●パロディウスだ！もグラIIIみたいに遅かっ

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（1P）	2,799,120	OAM-MRX®	コーディ R-6
ブロックアウト	115,402	池ちん	R-24
クラックス	1,551,615	GeneralMMM.Jr	56面
ウイニングラン鈴鹿GP	2'49"553	ロッテリアJR小樽店	1人プレイ
ビーストバスターズ（1P）	3,000,240	GPZ400R	R-5
エアバスター	1,702,800	BBC	ALL
クォース	175,420	ALPHNS	587ブロック エリア5
マーベルランド（ノーマル）	1,011,290	中川剛	ALL,残2
S.C.I.（ジュニア部門）	2,779,380	DAA	
ウイニングラン鈴鹿GP（ジュニア部門）	2'58"260	DAA	二人プレイ

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン鈴鹿GP（6速・2P）	2'42"754	あじくん	2周設定 ノーマル
マーベルランド（ノーマル）	954,270	General-Masala	END 残2機
STUN RUNNER	1,087,710	NAGISA-KANOH!	レベル1〜20 ノーマル
ファイナルファイト（1P）	2,729,880	BREM-VATSHU!	R-6 ゴーディ
WGP	P-112	岡野くん	4速ギア ALL
WGP	P-117	坂本くん	6速ギア ALL
グラディウスIII	2周目1面	BREM-にしくん BREM-成瀬直人	EDIT TYPE-B
デンジャラスシード	4,100,950	BREM-VATSHU	ALL
鮫！鮫！鮫！	5,433,270	WHIM-.A	20-06
1941（1P）	12,702,100	AION-F' ALPHA	ALL

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クルードバスター（1P）	136,000	HAN	4面 3人設定
ファイナルファイト（ガイ）	1,751,830	AVG-B・B	5面ボス ノーマル
ファイナルファイト（コーディ）	1,883,960	おなじくAVG-B・B	6面 ノーマル
ファイナルファイト（ハガー）	1,047,000	HAN	5面 ノーマル
クラックス	3,339,261	HAN	94面 ワープあり
エアバスター（1P）	1,102,830	おまえ山田だろ!? ちがいますよ〜!	1coin ALL
ブロックアウト	113,635	ラクチンである!	25面 228フェイス
マーベルランド（イージー）	372,310	AVG-舞姫	ALL ノーマル
クォース（1P）	215,190	ネーミングに苦しむ私は夕紀	5-6 ■698
プラスアルファー	10,000,000+α	HIE-TUK	6-7 ノーマル

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス	472,730	HOZAKY-Y・F	Jew1208 LV44
ハテナ？の大冒険	1,391,600	F・Dumplings	ALL
エイリアンズ	990,200	F・Dumplings	全12面ALL
ロッドランド（表）	484,750	HOZAKY-Y・F	ALL
カダッシュ	EXP=16,413	HOZAKY-JOE	最終面(城) ニンジャ
レーシングヒーロー	51,471,010	麻雀小僧	最終面
1941	11,252,200	ISG	ALL
ファイナルファイト	2,805,340	HAC-なすび	R-6 ボス
スーパーフォーミュラ	5'53"117	わたしはタダのチキンです	29ポイント WC1,1,5,1位
グラディウスIII	875,550	SHORIN	2-3ボス

コミュニティスペースNTK（2店合同）　北海道
北海道恵庭市本町113番地　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
WGP	100point	LAP-BMXER	ALL 6速レーシング
カダッシュ	2コインクリア	恵中新2年生! 恵中のボス間くん	ノーマル 僧侶
エイリアンズ	858,700	AVG-WAR	全2周クリア ノーマル
グラディウスIII（テクニカル）	453,180	AVG-WAR	9面 B装備 フォース
☆あしたのジョー	1コインクリア	じゃったさん3号 Y.O	ノーマル
ファイナルファイト	1,531,980	AVG-B.B	5面コーディ ノーマル
1941	11,248,300	NOBUさん	ALL
スーパーフォーミュラ（Wチャンピオンシップ）	5'43"708	LAP-BMXER	DP36
ブロックアウト	124,272	虹の精　風子 （ドラマバージョン）	25面 FACE240
バトルシャーク	4,210,150	セルシオのりたい	

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トリオ・ザ・パンチ	2,018,400	OAG^2-850円吸いとられた	忍者のみ 30面
1941（1P）	11,883,200	OAG^2-ORE(ば)	ALL まだのびる
マーベルランド（NORMAL）	1,426,410	RADISH-T.S	ALL ノーミス残6
ファイナルファイト（1P）	2,131,810	FUKAHATA	6面 コーディ
フォートラックス（4人同時）	2'20"90	CAA	ノーマル
クラックス（1P）	1,515,824	伊達　剛	71面
エアバスター（1P）	1,332,990	OAG^2-めーしゃ(妖)	ALL
コラムス（1P）	146,432	TDM	石　443 レベル 22
グラディウスIII（タイプB）	2周目1面	東京いくのやめた(妖)	おはってる
グラディウスIII（タイプD）	2周目1面	OAG^2-くすり屋(妖)	これも おはってる

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロクシード（ライン部門）	184	ゆうこ	レベル48 ノーマル設定
ブロクシード（スコア部門）	373,581	長内　努	レベル41 ノーマル設定
MVP	AVG388	青山秀樹 G2-W1	ノーマル設定
コラムス	335,630	ゆうこ	938個 ノーマル設定
シャドーダンサー	358,400	OGC-ZEATER©	ボーナス×2 ノーマル設定
スーパーマスターズ	−13	OGC-ZEATER©	ALL ノーマル設定
DJボーイ	422,200	小寺君	ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'39"74	成田雅貴	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'31"57	中村　準	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	5'58"79		ALL ノーマル設定

ウィルトークタイトー盛岡　岩手
岩手県盛岡市大通り1-10-14　☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン鈴鹿GP	2'51"952	CHIYO師匠元気? -REM盛岡支部	6速
ウイニングラン鈴鹿GP	2'50"838	近々改名予定のらっKEYBOY?	AT
WGP（スタンダード）	P=102	ATはムズイよ サギクソゲーY.S	6速
WGP（スタンダード）	P=106	久=OBN	AT
1941	11,544,000	弾がよけれん MOFS-KON	ALL P-38使用
ファイナルファイト	2,370,310	エルニガドがよけれないぞのM-KON	6面 コーディ
☆あしたのジョー	1コインALL	NAOKI	全て IRKO
スーパーフォーミュラ（シルバーストーン）	2'15"213	ぶちくん!!	BESTLAP 34"721
グラディウスIII（テクニカル）	585,930	もうやだ。 MOFS-ICHⓅ	TYPE-A 10面内部
グラディウスIII（テクニカル）	672,190	見えてんのに MOFS-ICHⓅ	EDIT 青ガニ

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	2周目10面 1,234,710	XENくん	TYPE D
1941（1P）	13,152,800	AION-F'ALPHA@;	ALL
クルードバスター	235,900	怒羅権-RYU(だ)	最終面 2機設定
マーベルランド（ノーマル）	1,409,670	C.W.K.XOR	ALL 1ミス
クラックス	1,898,368	(だ)	51面
トリオ・ザ・パンチ	2,016,000	怒羅権-RYU	
ファイナルファイト	3,178,180	SPREAM-Y.U (天)(梅)	コーディ ALL
ブロックアウト	101,770	まさかの時にスペイン宗教裁判	17面 FACE162
デンジャラスシード	3,917,650	AION-パンパンパン	ALL
ハテナ？の大冒険	スコア待ってます	ちょっとマニーな問題が多すぎます。	

プレイランドファンタジー　宮城
宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル1F　☎022-261-6911

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	12,557,100	AION- あと120万pts?!	3ゲージ ALL
1941	11,767,400	Minoちゃん(す)	4ゲージ ALL,2P
クラックス	1,561,668	福島では176万の佐藤君	ノーマル 56面
ファイナルファイト	2,913,800	SPREAM- Y,U(梅)(天)	ノーマル コーディ
マーベルランド	1,161,470	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL
空牙	3,899,460	SPREAM- SAKI(天)	全2周クリア セイレーン
ブロクシード	786,716	POLARIS	LV45 ノーマル
ブロクシード	LINE=277	POLARIS	LV51 ノーマル

プレイシティキャロット宮城野原店　宮城
宮城県仙台市宮城野区五輪1-10-17　☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	1,078,170	足が長くてハンサムな8ケ条	2-5 TYPE-B
ファイナルファイト	3,216,420	H.A	ALL コーディ
クラックス	822,760	H.A	56面ワープ有
クォース	323,160	HIT	B1072 2機設定
R・タイプII	814,800	EGA-S.T	2-3 5機設定
サンダークロス	36,076,820	足が長くてハンサムな8ケ条	27周目7面
デンジャラスシード	3,942,400	TROPICAL-CAT	ALL

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	1,152,928	ESFORCE-Doro	W=56
エアバスター	1,192,430	ESFORCE-Z,K	ALL
デンジャラスシード	3,872,250	LIM	ALL
1941	12,461,600	ESFORCE-Z,K	1P側ALL
ファイナルファイト	1,946,670	NORI	コーディ 6面
ブロックアウト	93,322	MJ-12 石塚　朔	25面 F=217
スーパーフォーミュラ	5'40"328	ESFORCE-LUCK	ワールドチャンピオン
グラディウスIII（テクニカル）	2周目1面	ゆきCHAN	948.440
鮫！鮫！鮫！	1,389,540	SOSAI	7-6
クルードバスター			

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（7速）	5'40"79	布施　博崇	D,P=5044 ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'06"93	Z,G執念35万	D,P=4581 ノーマル設定
レーシングヒーロー（オランダ）	52,962,700	RMC-SHO	ALL ノーマル設定
コラムス（イージー）	183,644	Z,G先駆35万	L27J969 ノーマル設定
コラムス（ミディアム）	846,503	Z,G先駆35万	L60J1946 ノーマル設定
ブロクシード（ノーマル）	605,758	KAN	LV52 LINE198
クラックス（1面スタート）	585,545	Z,G幸運すぎ35万	1コイン8面 イージー設定
ファイナルファイト（ガイ）	1,845,990	栗原康行(上高2-1)	1コイン6面 ノーマル設定
1941（1P）	9,949,300	ISG	ALL ノーマル設定
バーニングフォース	341,450	佐々木ひでくに	1コイン4-1 ノーマル設定

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス	じゅえる574	TOP-(み)	ノーマル設定 レベル16
トリオ・ザ・パンチ	2,155,200	BLENDY 石川	ノーマル設定 忍者
クルードバスター	182,190	BLENDY ひ○しやま	ノーマル設定 5面,2人
エアバスター（1P・連射有）	1,646,240	MB-SRM-TPF-宇塚まさお	ノーマル設定 ALL,3機
スーパーフォーミュラ（イギリスGP）	2'15"126	LSP-TOPくん これにて終了残念	ノーマル設定 ハンドル仕様
ファイナルファイト（コーディ・連射有）	2,987,690	ペルシャ麻呂	ノーマル設定 6ボス,2人
鮫！鮫！鮫！（1Pver・連射）	4,711,990	TOP-ゴルジ体	ノーマル3機 20-04
ブロックアウト	147,641	ブロックマスター	ノーマル設定 F=242
1941（1P）	12,358,500	BLENDY 中村	ノーマル設定 ALL連射有
ビーストバスターズ	7,355,640	LSP-MSO-OUT	ノーマル設定 ALL

プレイシティキャロット日立店　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロックアウト	92,685	TEXT日立支部 FnC'Ki	165F 2537B
マーベルランド（ノーマル）	1,429,250	NAZO	ALL
クラックス	1,471,524	NAZO	51面 ワープ有
ダイナマイトデューク	1,522,500	TAM	ALL 回×6
スーパーフォーミュラ	2'03"145	NAZO	モンテカルロ GUGMIN
デンジャラスシード	1,935,700	NAZO	8-D
グラディウスIII（テクニカル）	793,820	EMC-M.T	2周目1面 D-FF
1941（1P）	10,929,600	EMC-M.T	ALL
ファイナルファイト	1,649,520	疾斗	5面ボス コーディ

たらどうしよう。グラIIIの最終面なんてPCGの描き込みが目で見えるからなあ。

★秋田CH（秋田）

●店員が変わりました。最近スーパーフォーミュラ，ウイニングラン鈴鹿GP，ブロクシード等の対戦が熱いです。どうぞ熱いバトルを見にきてください。

★ハイテクセガ高崎（群馬）

●当店のプレイヤーのかたがたから，ラインオブファイヤーの２Ｐでの集計もしてほしいという意見がでています。

★スポーツセンターヤングパレス（千葉）

●５月にグラディウス大会（グラディウスI〜III，パロディウスだ！）を開くことになりましたので，近辺のかた，出場したいかたはぜひ一度当店へおいでください。ルール，設定，その他は当店にて説明いたします。よろしくどぉーぞぉー!!

★PC田町（東京）

●今，うのせけんいちが熱い！当店において人気上昇中！

★アトラスシティ（東京）

●WGP，DXで入荷しました。

●店内のレイアウトが変わりました。

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	222,580	KAZ	
エアバスター	1,523,880	宇短大附高の調理科 3年17組4番!!	ALL
苦胃頭捕物帳	1,574,800	ゴクミちゃん	1コイン ALL
グラディウスⅢ (EDIT)	2周目2面	M.B-Rしょうちゃん	
1941	11,901,800	MB-HAK㊮	1コイン ALL
ウイニングラン鈴鹿GP	2'56"562	XZF-06 ISOPAN	6速 マニュアル
プラスアルファ (4機設定)	4,749,900	MB-SRM-TPF 宇塚正夫[ス]甘い!	4周目の5面

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ (テクニカル)	2周目1面	イタリア紳士パチンカー	E装備
ファイナルファイト (1P)	3,082,040	ZAC	ALL (連) コーディー
エイリアンズ (1P)	1,019,400	イタリア紳士パチンカー	ALL
クラックス	1,475,932	S-OEC	WAVE51 WARP有
苦胃頭捕物帳	2,342,000	あがわ	1コインALL EASY
1941 (1P)	11,868,200	TOP-ゴルジ体目ビーム	ALL (連)
ファイナルファイト (2P)	2プレイALL	イタリア紳士ダマーオ&ZAC	1コイン (連)
メジャータイトル	−7	イタリア紳士ダマーオRYU	1コイン 11ホール
エアバスター (1P)	1,283,540	AMP	ALL
スプレンダーブラスト	840,700	AEX-ダマーオRYU	2コイン R-11

プレイシティキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド (ノーマル)	1,656,960	イージー教えてよお 内証でMr.まさし君	ALL0ミス
コラムス (ハード・LV.10始)	8,521,667	VAP君っていつもピンクなの(クス♥)	J=6276 LV.=188
クラックス (ランピング有)	2,556,834	2面で100万 てとりす職人	1C・51WV
ハテナ?の大冒険	639,600	鶴山ともみちゃんファンクラブVAP(高)	3面
ファイナルファイト (コーディー1P)	3,122,000	流血どくどく男(ハ) (金)(不)(毛)	1コイン 超燃え君
1941 (1P)	12,290,100	KBB-BON	ALL
ブロックアウト	195,427	ELF 5号(お前等全員,乞食だ!!)	25面 CUBE 3642
チャンピオンレスラー (1P)	33,144,000	鶴山ともみは俺のものだまさし君(本物)	ALL コブラ使用
カプコンワールド (追悼記念)	1,492,700	長野のイナカ者 K.I.D	ALL もうしないです
トリオ・ザ・パンチ (入荷告知)	入荷済み	あたりちゃ よかったのぉ	挑戦者求む! ぜひ当店まで

ハイテクセガ高崎店　群馬
群馬県高崎市中紺屋10　☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラインオブファイアー (1P)	8,851,140	炎の稲葉組! MB-新命　明	ノーマル1Cクリア 100%×5,99%×1
ファイナルファイト (連射付き)	3,231,710	4月からは千葉市民 CSD-NEU	ノーマル2人 ガイ6面ボス
Eスワット	2,558,100	金を稼げ!パンチパーマだ! MB-新命　明	ノーマルALL (秘)稼ぎあり
★レーシングヒーロー (Aコース)	53,201,190	TMC-ILM	ノーマル設定 1コインクリア
マーベルランド (EASY部門)	408,980	金を稼げ! オラ 2億5千万9百回!	1コインEND 金星×6オラオラ
ラインオブファイアー (2P)	14,247,640	(1P) MB-新命　明 (2P) CSD-NEU	ノーマルALL 100%×5
空牙 (連射付き)	4,381,620	NG3 XNO♡LILIA	イージー セイレーンALL
1941 (連射付き)	11,816,800	TMC-YAS	ノーマル4ゲージ 1P側ALL
クォース (2P)	764,950	(1P) RABY (2P) アメリカ大統領	ノーマル,2機 2周目3面
コラムス (HARDスタート)	210,326	TMC-ILM	ノーマル設定 J=616,L=27

スポーツセンターヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚867　☎04709-2-1155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ (テクニカル)	1,052,300	BLACKTRAD TION-CAN	TYPE B 10面の中ボス
グラディウスⅢ (テクニカル)	905,230	BLACKTRAD TION-CAN	EDIT(10面) R-N-13
エイリアンズ	1,057,400	BLACKTRAD TION-TORA	ALLクリア (ノーマル)
エイリアンズ	990,400	BLACKTRAD TION-TORA	2周目最後のボス (ノーマル)
ハテナ?の大冒険	1,129,200	大河内尾明	ノーマル設定
ブロクシード	373,212	BLACKTRAD TION-MAR'S	レベル-? ライン-?
クォース (1P)	339,300	BLACKTRAD TION-TORA	AREA 6-3 869ブロック
1941 (1P)	10,919,300	BLACKTRAD TION-TORA	ALLクリア ノーマル設定
マーベルランド	450,000	BLACKTRAD TION-MID	AREA 3-2 ノーマル設定
テトリス	999,999	BLACKTRAD TION-MAR'S	レベル99 ライン999

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
苦胃頭捕物帳	2,323,000	PC烏山の皆様。金を出したのはⒺ	残19,ALL AV956
クラックス	4,357,526	何!?この速さは! TYR-BIG	WAVE99
鮫!鮫!鮫!	7,415,050	塩!塩!塩!	22-09 3周目2面
スーパーフォーミュラ (イギリスGP)	2'16"570	METALLICA	DP=9
ファイナルファイト (1P)	2,097,730	ぐちゃぐちゃになっておしまい MCK	6面途中 ガイ
クルードバスター	206,610	気持ちだけだしとく M・C・K	5面のボス
ブロクシード	ライン=197	大好き,愛してる, 小森愛ちゃん,今井	L=51 S=611267
上海Ⅱ	344	穴うめ	3面
ラビオレプス (ノーマル)	3,732,800	しまざき わかこ	ALL ノーミサイル

ハイテクランドセガペルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941 (1P)	11,148,300	CRSREM	ALL ノーマル
R・タイプⅡ	791,400	MAX	2-5 ノーマル
シャドーダンサー	1,141,200	仏滅カンスト	4-4 忍×7
ファイナルファイト (コーディ)	1,447,010	しんがしのアブナイ人	5面
クラックス	369,990	T&F-KOT	17面 ノーマル
コラムス (ハード)	227,136	T&F-KOT	レベル28 キューブ656
パワードリフト (Aコース)	6'55"47	T&F-KOT	ALL ノーマル
パワードリフト (Bコース)	6'46"58	T&F-KOT	ALL ノーマル
パワードリフト (Eコース)	6'52"59	T&F-KOT	ALL ノーマル
ドラゴンブリード	552,800	大旋風鬼ファンタジーゾーン人Ⅱ	5面 ノーマル

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆WGP (オートマ)	P=120	TYRANT-社会人 ゲーマー-ひむ㊥	ノーマル,1位 ノーマル
☆WGP (ノーマル・4速)	P=120	TYRANT-ひむ ㊥は背広の㊥ 2:	LL,1位 ーマル
☆WGP (レーシング・6速)	P=120	TYRANT-ダブ はまだ早い-ひむ	LL,1位 ノーマル
★空牙 (1P・シルフ)	4,758,200	ダッチャー!! Mr.まさし君	ノーマル ALL※連射
☆あしたのジョー	タイム合計 6'27"	アケローレ!! TYRANT-EXE	ノーマルALL IRKO
ファイナルファイト (1P・コーディ)	3,273,190	JAG-IGA(いがお)	ノーマル ALL※連射
ナイトストライカー (Sゾーン)	92,411,670	キャメトラやるしかないMr.まさし君	ノーマルALL あと10万
WGP (オートマ)	P=120	TYRANT-EXE, R.K.その他	数名,ALL 1位,ノーマル
苦胃頭捕物帳 (1P)	誰もやりゃしねえ	てえへんだ!てえへんだ!じゃねえ	ノーマル 正解表示有
ロッドランド (1P)	激クソつま!	Mr.絶句君&やる気もしない君	ノーマル 祝!表永パ

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハテナ?の大冒険	422,800	MRTK派 ARMさん	2面 1コイン
クラックス	994,230	てんちょ	WAVE58
1941 (1P)	12,152,400	まつおにやん	ALL,左 イージー設定
1941 (2P)	11,490,200	KSGの人 (かせぎの男)	ALL右 イージー設定
マーベルランド (イージー)	436,350	MORITAKA派 KSG-ARMさん	ALL 4人設定
ブロクシード	446,599	ぼく.おにやん	ライン199 レベル56
グラディウスⅢ (テクニカル)	2周目2面	KSGの人 (かめありの男)	EDIT フォース
ファイナルファイト	2,179,780	KYS	6面 コーディ
ダライアスⅡ (3画面)	3,305,420	まつおにやん	ALL,上Z イージー設定

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンズ	406,400		
クルードバスター			
コラムス	160,699	HCL	レベル24 宝石506
クラックス	822,325	ばくだ	イージー
ロッドランド	570,150	田丸	オール
戦場の狼Ⅱ	252,300	JUN	
1941	4,678,800		ノーマル
ファイナルファイト	1,610,270		ハガー ノーマル
ハテナ?の大冒険	261,600	ACT	
マーベルランド	740,750	KSS	4-3

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン鈴鹿GP	2'51"783	ACT-麻原彰晃	1P2周タイム ランク=H
ファイナルラップ (3P)	3'05"11	ビル地下CH対決 TOC VS 柳屋	5周設定
苦胃頭捕物帳 (1P)	1,479,400	ACT-お尻丸出しくん	1C,ALL 八割六分八厘
苦胃頭捕物帳 (腕だめし編)	30	ACT-赤フンのビー	従っておにぎりは6個だ
メジャータイトル	入荷しました。 遊びに来て		
コラムス	ね♡モレチョーーン!		

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	1,536,629	DDD-MKⅡ	67めん
マーベルランド (ノーマル)	955,240	TKY	ALL,残1
マーベルランド (イージー)	393,880	まつおにやん	ALL
ファイナルファイト	2,407,260	信玄17代目	1C,6面 ハガー
デンジャラスシード	3,954,500	大井で生活は可能か	ALL
R・タイプⅡ	434,700	CSC&NGC OPEKE,TM	5面ハヌリ
ロードオブキング	238,800	B,T	ステージ6
エアバスター	1,099,000	CSC&NGC 01-ONONIC	レーバー(窓) ALL,残×3
TATSUJIN	11,741,190	つっちゃん	999エリア
ボンピングワールド	2,344,360	ついにやったか バード○○	9-29ステージ

サンペディックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1　☎0000-00-0000

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トリオ・ザ・パンチ	1,812,600	CHAT-KIM	忍者 しゃちほこに負けた
WGP (DX)	P=114	龍飛(ち)(M)(テ)(賞)	ノーマル 4速,ALL
ハテナ?の大冒険 (1P)	2,224,200	MIRAGE- B.K(ち)	1coin ALL
1941 (1P)	11,981,300	CHAT- じーぶー(ち)	クリア　? あと200万
クラックス	1,645,091	KGOB-野夏	6面にて1回 WARP
マーベルランド (ノーマル)	1,434,610	MIRAGE-かわうそ (ち)Ⓒ	1ミスALL とりあえず
苦胃頭捕物帳 (1P)	2,335,200	時影　鈴	1コイン ALL
クルードバスター	53,700	目玉おやじ-ネツゾウ組	R.3 1P使用
ハテナ?の大冒険 (1P・2P)	1P 1,091,800 2P 1,403,900	龍飛(ち)(M)(テ)(賞) 負け MIRAGE-B.K.(ち) 勝ち	1COIN ALL

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンズ	1,033,900	YAO	ALLクリア
WGP	P=120	CRS-ZAP	6速使用 ALLクリア
ハテナ?の大冒険	1,445,600	GMC-火星田マチ子	6面 1P
ブロクシード	ライン=189	田中角栄・サクセスストーリーマンデラ	LV47
ロッドランド	501,600	橋本厚生大臣秘書 コカコーラ大好き	R31 1P
グラディウスⅢ (テクニカル)	2周目5面	KSGの人	EDIT フォース
マーベルランド (ノーマル)	459,860	ELF	3-4
マーベルランド (イージー)	370,160	ELF	ALLクリア ノーミス
クォース	270,630	大野	6-3 B-895
R・タイプⅡ	528,400	たくにょ	6面

アトラスシティ　東京
東京都世田谷区松原2-46-5　☎03-324-7704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆カダッシュ (忍者)	EXP=58,976	SUF-Yoi-Inaph(ね)	1コインクリア
コラムス	804,208	CURSE-トイレで金星と通信 Pig	Lv.58 やる気なし
WGP (ノーマル・1P)	P=88	CURSE-わにが怖い 猿服毛尻左衛門	1coinALL さかな
1941 (1P)	12,113,000	VERTEX- SUF-RED	ボクの好きなゲーム
クラックス (イージー)	5,011,220	SUR-Yoi-Inaph(猫)	WAVE3 点数のみ
ファイナルファイト ((連)	2,847,660	CB2	クリア コーディ使用
ブロックアウト	119,740	HUNTER	R20
ウイニングラン鈴鹿GP (MT・1P)	2'43"803	VERTEX- 両替!-RED	もーやらない もーやらない
JUJU伝説	342,950	SEP-KAI (もーだめ)	1コインALL
空牙 ((連)・セイレーン)	2,502,340	VERTEX- FRS-N,O	2-4 イージー設定

●NEO・GEOのレンタルの計画をしています。ぜひ，ご来店ください。

★プレジャーキャッスル(東京)

●YOU&YOUでは，シューティング・ゲームはもちろんのこと，連射を必要とするものすべてに連射装置が付いています。一度お試しください。

●ロッドランド(表面)は永久プレイが可能です。

★ゲームセンターコパⅢ(神奈川)

●当店ではよくお菓子サービスをやります。おいしいよ。ぜひ遊びにきてくださいね。

(担当Ⓩ)

★ゲームセンター大野プレイランド(福井)

●ファイティングファンタジー再入荷しました。

★がらんがらんG(長野)

●イシターの復活あります。マップを見て1コインクリアをめざそう。　(ZZA!)

★がらん3(長野)

●ハードドライビングやっと直りました。一度やってみてください。笑えますよ。

★ゲームランドウイング(静岡)

●26インチ筐体で楽しめる「エイリアンズ」。

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆WGP	(all1位) 120	OFN-MIRO	6速 マニュアル
1941	11,511,000	RED	all
ウイニングラン鈴鹿GP	5'33"103	RED	4周設定
ファイナルファイト	2,203,190	ZED 風間亜土	1coin 6面 ガイ
ポンピングワールド	4,912,000	渡部 正樹 だよーん	1coin all
スワット	2,418,100	URX-増田未亜	
ロッドランド	223,100		
マーベルランド	514,950		
功夫老師	62	渡部 正樹 だよーん	
コラムス	364,893	バイオ だよーん	LEVEL37 JEWELS988

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★コラムス（ノーマル設定）	26,956,382	大天才!SSC-VAP (E)(片手未使用!)	J=9,999, L=295 HARDスタート
★グラディウスIII（テクニカル部門）	3周目5面	紀子さまの後輩! EXC-星白金HIR	EDIT,(連) ノーマル3設
★マーベルランド（イージー部門）	502,590	教え子募集中! EXCEL-AFC-T'	ALL,残1,(連) ノーマル3設
★マーベルランド（ノーマル部門）	1,704,180	EXC-RVS-GUN (ソープの帝王!)	ALL,残7,(連) ノーマル3設
★1941（2P・ノーマル設定）	16,453,400	GUNちゃんとWOPさん (大人のコンビ)	ALL,あと40万以上?! 984
★JUJU伝説（ノーマル・3人設定）	754,300	SFL-KMG-PEY (A)(メイヨの色男)	ALL,残0,(連)
★ロッドランド（1P・ノーマル・3人設定）	837,600	EXCEL-RVS-CHANI(秘)	ALL,残0 ※裏面
★クォース（1P・ノーマル設定）	1,403,920	EXCEL-BREM-GNR-YMO	3周目 4/8 B=4,690コ
★ゼロウイング（ノーマル・3機設定）	6,789,410	5ケ年計画始動! EXC-星白金HIR	16-02で死(連) ※10up有り
★サイバリオン（基礎編・ノーマル・2機設定）	14,111,080	マイカラーイズピンクSSC-VAP(E)	ALL ノーミス×5

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルシャーク	12,806,250	I.L.G.NEO	10面
ブロックアウト	216,810	ILG-FREEPLAY	26面
ファイナルファイト	3,341,660	コカ中パワー使用 I.L.G.NEO	ALL ガイ使用
クラックス	5,136,218	FANCY KETOSE	WAVE68
グラディウスIII（テクニカル）	754,400	Ca,Salt !	1-10 タイプB
1941	12,055,600	M.B.CH	

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン鈴鹿GP（マニュアル）	2'45"383	AHEPPER-SUF-RED	1P
1941	13,741,500	GENESIS(秘)	ALL
空牙（セイレーン）	4,572,920	月白金SIG(秘)	全二周クリア 連射付
☆WGP（4速）	120-POINT	砂樹☆帝	GOAL
☆WGP（6速）	120-POINT	武氏武	GOAL
ブロックアウト	208,130	SURPASSER-やまけん	F=179 C=3281
☆あしたのジョー	ALLクリア	A,O氏,その他,他数の皆様	
ロッドランド	599,850	O'NS	ALL ロケVer
PBアースシェイカー	25,106,570	夏の計画はバッチリ 鬼ゃ〜ずビッケ	1coin 3BALL

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P）	14,290,900	GENESIS	ALL
レーシングヒーロー	52,696,950	Mr.まおちゃん	ALL ハート上FF
コラムス	16,656,180	コラムスに 超もえみちゃん(V)	LV 268 JW9053
バトルシャーク	6,381,660	E-SWAT'S B・S(C)	ROUND7
☆WGP	P=120	R'S-REMIA(偽)	全ミッションで達成
ハテナ？の大冒険	2,108,400	KENYA	ALL
空牙（セイレーン）	4,195,820	REO-SP	ALL ノーミス
グラディウスIII（テクニカル）	1,328,170	KSGな人	2-10 エディット
ビーストバスターズ（1P）	7,032,790	バトルシャーク ちょーもえくん(C)	なぜか R-7
ラインオブファイアー（1P）	7,689,570	飛田&牛山 トーマスC(秘)	ALL

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロッドランド（1P・表）	672,800	N.ARC-超甘サル女-TEL(秘)	ALL 残5 1up×5
ロッドランド（1P・裏）	677,350	超甘サル男! かまし(秘)	ALL 残0 1up×3
ハテナ？の大冒険（1P・1コイン）	1,188,800	N.ARC-てけてけ-RUN	ステージ6 アシストあり
コラムス（ハードスタート）	502,640	EXCEL入会志願 CGT-HなOL!	ジュ1239 レベル44
メジャータイトル（ノーマル）	−10	RAG.T-TEM	ホール14 1コイン
クラックス（工場設定）	1,035,302	RAG.T-TEM	WAVE7 1コイン
1941（1P側）	12,934,400	(E)-まさか2人が別れるなんて-HOL	ALL (連) 100%×1
1941（2Pトータル）	16,302,700	N.ARC-ZAP &TEL放送コンビ	二人ALL(連) 100%×1
マーベルランド（ノーマル）	1,536,660	ハテナ?方言係長! かまし(犬)(秘)	ALL 残6（+1）
グラディウスIII（テクニカル）	1,061,110	(E) -CGT-なまこ娘がライバル-H!	2-5 FF Aタイプ (連)

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス（LV10スタート）	14,226,127	SSC-VAP 来月は五兆!!!!	L-243 J-8173
クラックス（ランピングなし）	4,255,364	かまがみくん	スキップ有り WAVE72
クラックス（ランピングあり）	1,721,217	かまがみくん	ワープなし W1〜8
☆鮫！鮫！鮫！（一千万達成時28面残15）	14,320,210	点効率に命懸け FREEZIN'	35-07 連射アリ
マーベルランド（ノーマル）	1,686,980	Mr.まさし君(フ) (フィーバーしてる。	ALLクリア ノーミス
マーベルランド（イージー）	424,480	FREEZIN' (ハ) (ハはハワイのハ)	END☆×8 ホノルル前
ダイナマイトデューク（連射アリぶう）	1,553,750	Mr.みそ妖怪野郎 ぶうぶうぶうぶうぶう	ALL,D×8 ぶうぶうぶう
ポンピングワールド	4,563,730	Mr.回転野郎君 ばっぷばっぷばっぷ	残0（+1） 連射アリ
上海II（連射アリ(ウソ)）	1,082	Mr.書生野郎君®®®®®®®®®®	7めん,だったっけ?
グラディウスIII（御存知皇室部門）	スコアなんて関係ないやい	宮様の御学友になるしか計画発動中	毎日の御来店ありごとうございます

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	1,627,060	Mr.みそ妖怪君	ALL ノーミス
マーベルランド（イージー）	406,800	先は見えない(た)	END ♣×10
クラックス	2,487,088	ブリバリバリバリオン	
ファイナルファイト	3,267,990	後藤光太郎	ALL,ガイ
デンジャラスシード	3,949,250	不倫の子供?!朝霧麗! ZER-K.M	S×11,R×2 B×2
ヴォルフィード	9,999,990+α	ZER-フォルテシモ (好物はバター)	ALL 10万×8

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス（レベル0スタート）	106,248	ひーくん!	レベル20 ジュエル711
ハテナの大冒険	2,082,200	ひーくん!-with (あ)&(せ)	ALL
ブロクシード	80,615	Syn-十字架ブロックなんて嫌いだ!	20面 FACE171
1941（1P）	13,131,300	ひーくん!	ALL
ファイナルファイト（ガイ）	1,670,730	小林 崇様	5面ボス
ファイナルファイト（コーディ）	2,038,930	小林 崇様	6面
ファイナルファイト（ハガー）	1,741,440	小林 崇様	6面
スーパーフォーミュラ（NA車使用）	5'49"567	Ajax	ALL DP=33
ゼロウイング（(連)なし）	2,809,670	このゲームは(連)が命とりか?=(あ)	3-1-14 10UP有
ウイニングラン鈴鹿GP	2'49"500	FGK-ZE® ご来店ありがとう!	1Pプレイ 6MT

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（1P）	1,566,400	ALICE-KUM	ハガー5面 ノーマル
コラムス（1P）	350,495	GOD	ジュウエル929 レベル36
クラックス（1P）	1,475,389	LEE	記載なし ノーマル
クルードバスター（1P）	100,000	メラゾーマ	パルプーテ ノーマル
1941（1P）	13,040,900	EXGANDER	ALL1コイン ノーマル
マーベルランド（1P）	1,085,830	J.U.タイラー	ALL,残機3 ノーマル
グラディウスIII（テクニカル）	1,324,100	GOD	2-7,EDIT ノーマル
空牙（1P）	3,012,370	EXGANDER	2-5 ノーマル
ブロクシード（1P）	700,939	J,J君(秘)教えてよのRAN	レベル49 ライン190
テトリス	ライン558で達成	みさと	ノーマル

ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
空牙（シルフ）	4,409,500	R.G.B-OSKER	ALL
空牙（セイレーン）	4,460,270	R.G.B-STC	ALL
マーベルランド（EASY）	412,750	URX-SKG	ALL
マーベルランド（ノーマル）	1,618,980	R.G.B-STC	ALL
1941（1P）	12,854,600	URX-SUM	ALL
JUJU伝説	463,500	URX-BKP	ALL
エイリアンズ	871,600	R.G.B-STC	ALL
クルードバスター	156,850	URX-SKG	5面
ファイナルファイト（コーディ）	2,789,320	NAN.MYAΩ!	6面
ブロックアウト	113,427	RAM	R-25 F-229

ゲームセンター101　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンズ（1P）	715,400	殺人医師スティーブ・ウイリアムス	10面 ノーマル設定
ハテナ？の大冒険（1P）	825,800	超合金戦士アルティメット・ウォリアー	4面 ノーマル設定
ファイナルファイト（1P・ガイ）	2,687,190	JRK-忍凱	6面 ノーマル設定
鮫！鮫！鮫！	5,580,690	クラッシュ・ザ・スーパーヘビー	20-07(連) ノーマル設定
メジャータイトル（1P）	−5	皇帝戦士ビッグ・バン・ベイダー	ALL,4C ノーマル設定
クラックス	1,391,805	爆発五郎!!サンダーストーム・北尾光司	WAVE57 ノーマル設定
1941（1P）	11,862,400	FUA-VENUS	ALL ノーマル設定
ファイナルファイト（2P・ガイ&コーディ）	3,018,120	FGK-超実力派宣言&FGK-クリ丸	6面後半 ノーマル設定
マーベルランド（ノーマル）	586,580	クラッシャー・バン・バン・ビガロ	4-1 ノーマル設定
グラディウスIII（テクニカル）	2周目の2面	FOX-土人兄弟-BYE	EDIT ノーマル設定

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	1,616,720	POCHI	ALL 4人設定
ファイナルファイト（1P・ハガー使用）	823,010	ALICE-ZED	4面
ヤン！ヤン！	763,000	ナニー大谷	1コイン ALL
コラムス（ハードより）	316,318	WNK	JEWEL846 LEVEL 33
苦胃頭捕物帳（ノーマル）	1コインオール	花小BROS.	こんなん1コインオールするかあふつう
クルードバスター	1面クリア	HIRさん元気ですか?	3人設定大道芸 つかみボタン未使用
トリオ・ザ・パンチ	542,400	MAT 松吉	1コイン 忍者使用
STUN RUNNER（V20.2）	272,105	ONE COIN	ミディアム イージー
ハテナ？の大冒険	584,800	♀	3面,1コイン ノーマル
ワルキューレの伝説（1P）	2面	分身のみのMAT	

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	1,238,830	かまし	脱出できず END,残×4
ファイナルファイト（1P）	1,501,440	かまし	5面 ガイ使用
ブロックアウト（1P）	112,671	You吉くん	23面,F=215 C=3227
グラディウスIII（テクニカル）	270,230	TRM-IYE	6面タイプD フォース
クラックス（1P）	293,793	TRM-IYE	WAVE1〜5面
ダライアスII（3画面・ABDHMRW）	3,517,420	You吉くん	ALL,1ミス ※連射
ドラゴンパンチ	1,590	マスタ吉くん	15面
ブロクシード（1P）	324,361	You吉くん	L=151
エアバスター（1P）	470,400	You吉くん	5面
スーパーフォーミュラ（1P・ワールド）	5'39"676	You吉くん	DP=36 ALL

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
WGP（DXタイプ・1P・ハード）	DP=107	SYS-AMP-キデエ (61番娘)(す)	ALL 6速
ウイニングラン鈴鹿GP（6速）	2'48"470	超プニョイ-TRK	ノーマル
1941	12,055,600	KAM	ALL 連射装置付
グラディウスIII（テクニカル）	10面	みんな10面	誰か1周して
コラムス（ハード）	414,135	AMP-K,L(秘)	JE1094 LV40
カダッシュ	EXP=55,153	ARRφW-R,M	ALL,忍者 LV20
クルードバスター	申請なし	誰かやって。	
WGP（STDタイプ・1P）	DP=102	FGK-"あと少し"-AYA	ALL オートマ
ウイニングラン鈴鹿GP（AT）	2'50"203	FGK-ZE®	ノーマル
ダライアスII（Y ZONE）	3,317,600	ARRφW-I,K	ALL イージー

映画以上の迫力です。

●東亜プランのゲームが各種プレイできます。「鮫！鮫！鮫！」は2Pバージョンで楽しめますので，ぜひご来店ください。

★PCアピア(静岡)

●HIGH SCORE BOARD がさびしすぎる。ゲーマーたんとこい！

★ファミリータウンメルヘンランド(愛知)

●わざわざ他市より来店されたかたはぜひ御一筆ノートにお願いします。　(担当ISO)

★ジョイランドタイトー草津(滋賀)

●WGP 120点でパーフェクト打ち切りはさびしい！タイトーさん，何とか考えてョ！

★BC京都(京都)

●花博へ来たときは，ついでにBC京都まで来てください。京阪出町柳駅より5分。

(STAFF一同)

★セガ・ニュー光ゲームセンター(大阪)

●先月号で告知した当店改装の件は5月中旬に変更になりました。ごめんなさい！なお，改装中も営業しておりますので安心してご来店ください。

★PC関大前(大阪)

●そろそろウィニングラン鈴鹿GPの大会で

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（ハガー）	858,870	(ま)ハガーはムズカシイ	R-4
ファイナルファイト（コーディ）	2,828,130	魔神衆邪神ORC	ALL
ファイナルファイト（ガイ）	2,724,900	(ま)ガイはつかれる	R-6
コラムス	501,770	日本一はダイエー	ハード LEVEL43
メガブラスト	445,300	GAPLUS	R-6
大旋風	10,000,000	宗教法人東亜教	連射残機20 15周目達成
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−14	アルバトロス	17 P-3 ホールインワン
ブラストオフ	735,200	男鹿が来たりてSIK FND	ALL 2MISS
グラディウスⅡ	1,926,500	失敬男作太郎	4-F 3-8
ヘビーバレル	1,486,300	(ま)ORC	ALL 残-4

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド	1,542,370	KEI	ノーマル
ゼロウイング	5,975,200	究極イエロー君	
エアバスター	2,323,870	B,Z	ALL
エリア88	1,919,780	B,Z	1コインクリア F-14
デンジャラスシード	3,932,750	ヤス・モーダⓩ	
ブロクシード	320,478	ムシクン	
ファイナルファイト	1,819,930	B,Z	R4
ウイニングラン鈴鹿GP	2'57"486	GASⓩ	AT
ウイニングラン鈴鹿GP	2'45"023	リエ	6M
スーパーフォーミュラ	6'01"388	GASⓩ	モナコ4位

プレイシティキャロット静岡店&両替町店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	2周目1面	VMT-RED, CGS(す),築地研人	全装備で(3人)
STUN RUNNER	1,081,065	FUN	レベル20 ワープなし
ファイナルファイト（ガイ，ノーマル）	2,598,810	(業)	6面
マーベルランド（イージー）	410,580	CGS(す)	ALL ☆×9
マーベルランド（ノーマル）	1,339,960	GIMLET	ALL,残5 脱出失敗
苦胃頭捕物帳（1P）	2,131,600	雷　左門	ALL,残15 Av=0.878
ハテナ？の大冒険（1P）	1,765,800	WILL-水無月(善)	ALL
トリオ・ザ・パンチ（ノーマル）	810,000	WILL-水無月(善)	忍者 でっけえ奴面
クルードバスター（ノーマル）	106,690	GIMLET	4面
ウイニングラン鈴鹿GP	2'46"953	TAZ	1P 6MT

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（1P・コーディー）	3,370,120	GOR-うっひょほーい(ち)	ALL
★ハテナ？の大冒険	2,294,800	ずんたたぱあっち(かにむかし)	ALL 11coin
マーベルランド（ノーマル）	1,393,910	GOR-竹の子の里パワー(天)	脱出面 1up×2
マーベルランド（イージー）	400,790	ピンボールゲーマーEXCALIBUR	ノーミス END
クラックス（イージー）	1,600,565	ずんたたぱあっち(長谷川美智子)	WAVE56 左・中
コラムス（ミディアム）	669,532	PIPPIN	L=51 J=1648
苦胃頭捕物帳	2,230,000	PIPPIN	ALL,3設 AV.0.906
スカイソルジャー（連射有）	5,011,860	ずんたたぱあっち(かにむかし)	ALL ノーミス
ドラゴンスピリット（旧ver）	1,129,230	FGK-寿司皇ばるご君	ALL 連射有
SDI（1P・完全パーフェクト）	79,637,740	やんちゃ姫GTO ®TM	イージー4設 ワ-493190

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
苦胃頭捕物帳	1,786,700	浪人野田	ALL0.818
クラックス	1,042,180	浪人野田	1コイン
1941	2,922,800	TAR	1コイン 5面ボス
鮫！鮫！鮫！	753,150	野田生	6面
スーパーフォーミュラ		SUNPLAZATATU	

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P）	11,204,200	AHEPPER-SUF-RED	ALL
1941（2P）	10,142,300	SAC!	ALL
コラムス	320,728	ドロップスちゃないんですか	LV=36 JW=1,103
ファイナルファイト	2,342,830	スーパードクターNHK	6面 コーディ
グラディウスⅢ（テクニカル）	2周目2面	GTロマン	エディット
S.C.I.	10,251,310	F.Z	ALL
スーパーフォーミュラ（ワールド）	5'50"088	スーパードクターYKK	DP=36 (レバー)
エアバスター	1,134,300	SAC!	ALL 残=7
ブロクシード	317,801	ATS-C・M	L=195 LV=52
エイリアンズ	408,700	SAC!	2-1

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（ビギナー）	1,053,000	Aタイプではかなりの究極点!Y,N(A)	ALL Aタイプ
グラディウスⅢ（テクニカル）	10面中ボス	99%レザー地帯で死んでる Y,N(A)	Eタイプ
ファイティングファンタジー（2人設）	338,980	SHS-T.N(A)	ノーマル 4カ月ぶり
ブロクシード	638,924	(A)³	ノーマル ライン210
ブロクシード	ライン236	(A)³	ノーマル レベル53
ハードパンチャー	11,925,800	CHQ	ALL 8'54
エリア88（シン）	1,422,190	5月17日で15才のS,K(中)③	ノーマル ALL
スカイアドベンチャー	7,468	T・N	ALL
天地を喰らう（2Pトータル）	6,196,700	T・N XAK	ALL
マーベルランド（イージー）	286,290	PC-猿人	ALL

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（途中迄2P）	1,899,940	ダライアスTM-初クリアー!GAA	ALL CODY
ファイナルファイト	2,726,650	バットマンTM-ほんやにほんやGAA	6面
ファイナルファイト（2P）	2,858,770	AKOとGAA CUYとCODY	6面ボス
1941（1P〜P38使用）	11,785,600	EPT-PCB-H,S	1コインALL
1941（2P）	12,605,800	LufyとAKO気合いですね!	ALL
スーパーフォーミュラ	2'16"138	ATM-C-Lufy	シルバーストーンターボ
デンジャラスシード	3,141,650	ATM-G・O・T・Y (地) 難野ターボ?	ALL S=α,B=0
天地を喰らう	5,152,400	EPT-PCB-H,S〜?ケ月ぶり	張飛ALL
スーパーマン（2P）	1,153,700	AKOとGAA	ウサギが出るとこ
Xマルチプライ	2,042,700	復活のからしマヨネーズTMむずい1言	6面BOSS

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（ノーマル）	12,013,100	WISE (重)	1C,1P ALL
ファイナルファイト	2,551,700	TAKE	ガイ 6面ボス直前,1C
エイリアンズ	501,100	MTK-D・S	2周目2面
グラディウスⅢ	922,060	MKT	10面地下 BタイプFF
ウイニングラン鈴鹿GP	2'49"736	NON-NON	マクラーレン 6MT
スーパーモナコGP	4,783	KNY-ZZZ	1面1位2面 1位ノーミス
マーベルランド（ノーマル）	747,470	ARN-NAGA	4-4

西銀座ゲームプラザ　山梨
山梨県甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロッドランド	245,050	KEI	R=18 ノーマル設定
WGP（イージー設定）	P=68	NTM	オートマ使用 ALL
コラムス	346,038	NTM	レベル=33 ジュエル957
1941（1P）	9,404,900	JNY-DS ⓩ	ALL ノーマル設定
マーベルランド	971,200	TM-YAS	ALL ノーマル設定
ブロクシード	ライン=153	C&P-ILMⓩ	L=40 S=636880
★メタフォクス	3,215,000	DAZUNI BZ	ALL ノーマル設定
空牙（セイレーン）	1,178,520	ムシくん	R=6 ノーマル設定
JUJU伝説	277,550	C&P-ILMⓩ	ALL
グラディウスⅢ	648,370	TAR	R=9

がらん3　長野
長野県伊那市大字伊那1951-16　☎0265-73-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	2,380,070	PST-NPIP	6面コーディ
スーパーフォーミュラ	2'15"805	CHU,Q甘い	イギリスGP
1941	13,366,700	PST-NPIP 1P機	ALL100% 1回
R・タイプⅡ	743,700	PST-NPIP	2-4ボス
デンジャラスシード	3,911,550	PST-NPIP	ALL S=5,B=4
マーベルランド（イージー）	326,690	CHU,Q	ALL,残3
ツインビー	4,033,800	PST-NPIP	19面
テトリス（リバーアゲイン）	1,990 ライン数=856	T,K飯田 ニューグリーンより	レベル点 カンスト時
ロストワールド（リバーアゲイン）	7,678,600	ATM-Lufy 気合い10000	ALLバルカン
ゴールデンアックス	107.3	PST-HIRO(P) レビン車	1P5面 アックスバトラ

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	648,740	ゲームセンター嵐こと すずきゆきひこ	
マーベルランド（イージー）	309,210	本気を出せば40万は行くやぎともひろ	
クラックス	452,220	お手伝いのんちゃん	
ファイナルファイト			
WGP			
ブロクシード			
コラムス			
苦胃頭捕物帳			
ブロックアウト	65,369	ふじてん	
1941（1P）	4,108,900	名前がわからん	

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	10,885,300	KEI	1コイン ALL
グラディウスⅡ	3,130,300	中込	5周目8面 ②-F
ロードオブキング	243,400	TAK	1コイン
ブロクシード	519,053	C&P ILM ⓩ	レベル42 ライン150
カプコンワールド	1,239,400	YAN	1コイン ALL
ウイニングラン鈴鹿GP	2,47,005	YSA	マニュアル
ウイニングラン鈴鹿GP	2'57"214	YSB	オートマ

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	541,830	通行人　22号 しばらく来れん	3-2 ノーマル設定
マーベルランド（イージー）	346,990	22号　(通)	ALL ノーマル設定
デンジャラスシード	3,927,600	まこと	ALL ノーマル,F.A
R・タイプⅡ	769,400	K・M	2-4 ノーマル
ファイナルファイト	1,368,800	36号　(育)	2人設定 ノーマル4面
エアバスター	963,710	ハンドレーザー	ALL ノーマル
鮫！鮫！鮫！	1,589,650	だれか出して去っていった	9-8 ノーマル
パズニック	3,011,200	長谷川	リトライ×3 ノーマル
テトリス	カンスト時 769	20号　(育)	ノーマル
グラディウスⅢ	入荷しました（やっと）	みなさんがんばって下さい	

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン（マニュアル）	7'48"00	毎度けろよんまい	1コイン 1ミスALL
1943改（1P）	4,792,690	N・Oだ!!	1coin ALL
スカイソルジャー（1P）	4,700,300	(通)なんかきらいだ! FUT	1C,L3 ノーミス
1943改（2P・2Pトータル）	6,139,700	N.O 早乙女乱馬	ともに1C ALL
大旋風	10,000,000＋α	1ケ月に一回・今日もダメ・FUT	Rd16残12キにてやめた。
Xマルチプライ	15,296,300	今日も,まったくだめ・FUT	1coin ALL
ゲイングランド（1P）	31,247,135	SRS	1coin ALL
ゲイングランド（2P）	61,048,085	SILVIA 早乙女乱馬	ともに1C ALL
R・タイプ	1,155,300	ちょうしがよすぎるアイテムの山川だ!!	1coin 全2周クリア
イメージファイト	781,400	山川だ!!山川だ!!山川だ!!山川だ!!!!!!	1coin 2-4

も開きたいです。決勝はPC第４ビル店です。ね。これがでるころには開いているかもしれません。（店員NO？）

★ハイテクランドセガ藤井寺(大阪)

●電話によるスコアの問い合わせは夜10時以降におねがいします。

★マンモス城インベーダーハウス(大阪)

●近々，連射装置導入予定です。（TNK）

★ハイテクセガ三宮カーニバル(兵庫)

●今日から担当者が変わりました。なお，当店のゲーム筐体も新しくなりました。どうぞ遊びにきてください。

★ハイテクセガ神戸(兵庫)

●パックマニア復活しました。イージー５機設定です。また，鮫！鮫！鮫！はイージー設定になりました。

●G-LOC入荷予定

★ゲームインウエスタン(兵庫)

●当店のナイトストライカーは１回50円です。普段は素直で良い子なのですが，時々ヘソを曲げて言うことをきいてくれなくなります…。

★PC表町(岡山)

●ワルキューレの伝説がコンソレット26筐体で復活しました。もちろんステレオ仕様です。

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	1,483,390	HCM-IML-てった	ALL,1ミス 1up×2
☆トリオ・ザ・パンチ	2,351,400	NHM-TEK	ALL,忍者 ノーマル設定
苦胃頭捕物帳	2,348,000	FPG-SHO	ALL,0.902 残19ノーマル
コラムス（HARDスタート）	280,609	准美子に正拳突きだ HCM-MOLE	Lv.32,J.788 ノーマル設定
クルードバスター	232,270	ZAT	5面 2機設定
ハテナ？の大冒険	380,000	コラムス修業中! RAP.DK=もみ	たったの2面 ノーマル設定
メジャータイトル	8H −6	け〜きや	きたなー ノーマル設定
ブロックアウト	112,507	ADP-NHM	27面,F.250 ノーマル設定
1941（1P）	11,698,100	NHM-TEK	ALL,1P側 ノーマル設定
ザファントムオブジオペラ	16,074,380	元祖フリッパー小僧 HCM-MOLE	相まさゆきの鼻は の鼻?

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	1,436,890	WTM(ふ)	1コイン5面 ノーマル設定
R・タイプII	428,000	KAZUMI(な)	1コイン6面 ノーマル設定
ボンピングワールド	2,169,450	MRI	1コイン42面 ノーマル
スーパーハングオン	23,718,070	NHK	1コインアジアクリアノーマル
マーベルランド（イージー部門）	412,080	HASE-KOW	1コイン,3-2
ブロクシード	329,989	T,T	1コインレベル5 5ライン205
デンジャラスシード	3,760,650	インガー加長井	1コイン 全面クリア
ファイティングファンタジー	316,870	ALG	1コイン 全面クリア
メイズオブフロット	579,980	辛味汁かけ飯 カレーライス	1コイン6面 ノーマル設定
ミッドナイトレジスタンス（1P）	10,304,000	T,S	1コイン全面クリアノーマル

ファミリータウンメルヘンランド　愛知
愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	2周目6面	AKI(た)	EDIT フォース
デンジャラスシード	4,096,700	MLG-KIL(児)	ALL 裏=2
ハテナ？の大冒険	1,940,200	杉森さんのライバルになりたい(R)	ALL 101P
ラインオブファイアー	2,660,770	MLG-KUR	6面ボス手前 ノーマル設定
マーベルランド（イージー）	407,840	MLG-ISO	END ノーマル設定
R・タイプII	705,400	MLG-KIL(R)	2-4 (連) ノーマル設定
ファイナルファイト	925,050	MLG-KUR	R4 コーディ使用
ヴォルフィード	9,999,990	KID,ERI,他7名様	ALL ノーマル設定

江南バッティングセンター　愛知
愛知県江南市古知野町宮前195　☎0587-54-7260

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	2周目1面	GAC-ZMK	E装備 フォース.F
1941（1P機使用）	12,142,800	GAC-NCA(ま)	1P,ALL タコミス多し
マーベルランド（イージー）	404,960	G.P-H.I.P	ノーミス ALL金×10
エイリアンズ（1P）	798,300	'IN-(あ)れく	2-6 ボス あとちょっと
コラムス（レベル→ハード）	1,563,700	GAC-IFL-GF	LV.81 JEW 2528
苦胃頭捕物帳（1P）	1,838,200	NAS	オニギリ9コ残し ALL
ブロックアウト（1P）	87,124	G.P-MEW	R.19 F.163
エアバスター（1P機使用）	1,269,530	G.P-エルフレッド(れ)	残7 ALL
ファイナルファイト（コーディ使用）	1,845,400	オアシスの人 FTO	1P S.6の中間
カベール（リバイバル）	2,510,720	G.P-KPI	1P ALL

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クルードバスター（1P・ノーマル）	399,910	EAST-RVV(暴) クリアー不可!	R6ボス 3人設定
1941（1P・ノーマル）	13,190,900	長瀬の使者	ALL P-38
1941（2P・トータル）	16,405,500	長瀬の使者 EAST-MAX(暴)	共にALL ノーマル
コラムス（HARDスタート）	719,085	ZAT	L55 J=1597
ロッドランド（1P・表）	593,400	ABC(兄)	ALL,残5 ノーマル
ロッドランド（1P・裏）	512,900	1941の2Pアト70万けど1941すでにない	32面 ボス
カダッシュ（1P・ノーマル）	1コインALL	ABC(兄) BIOのまどか	忍者使用 E=6万
ハテナ？の大冒険（1P・ノーマル）	1,141,400	ZAT	1コイン,6面
デンジャラスシード（フルオート）	4,102,050	IML-FPG-ETU	ALL S×6,B×4
グラディウスIII（テクニカル）	2周目2面	EAST-MAX(暴)	タイプB F・F

アスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス（ハード）	1,206,800	Sgt. Pepper	J=2198 L=72
ハテナ？の大冒険	272,600	修業のたりない みっちい!	1コイン ステージ3
マーベルランド（ノーマル）	1,536,690	MPY- りりあ88だお	ノーミス ALL
マーベルランド（イージー）	382,690	ULT.- みっちい!	ノーミス END
クラックス（ワープ有）	1,062,790	サリーはかあいい KRG-直美.KA	WAVE51
ワールドカップ'90	FINAL 12-0	MI-Zero	1コイン ALL
グラディウスIII（テクニカル）	2周目1面	Sgt. Pepper	A装備 フォース
ファイティングファンタジー	278,160	江尻ケン	ALL
グラディウスIII（テクニカル）	1周目5面	鈴鹿GP3周3人で4分2秒853の男	C装備 フォース

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイトストライカー（Tゾーン）	89,212,010	武蔵野のみなさんお元気?のALC	私は病気 PB×6
グラディウスIII（テクニカル）	2周目10面	近江からの使者	B装備 フォース
☆WGP（AT・4速・6速）	全装備ALL 1位120点	TRM-STR(よ)	ATのみALL 1位他2名
ウイニングラン鈴鹿GP（AT）	2′50″534	TEA	1P
ウイニングラン鈴鹿GP（6速）	2′48″784	ひなさん	1P
★バトルシャーク	14,096,410	TOK-辻(鶴)	10面
エイリアンズ（1P）	692,000	山田浩子殿に捧ぐ TRM-Y・A	2-3（9面）
JUJU伝説（ノーマル）	353,900	TOK-辻(あ)(に)	5面ボス
☆あしたのジョー	1コインALL	西辻英美 TRM-LXV2名	クリアで統一
カダッシュ（1P・忍者使用）	1コインALL	TRM-T・G でかせぎ君 2名	クリアで統一

ハイテクセガ長浜楽市店　滋賀
滋賀県長浜市八幡東町9-1 長浜楽市内　☎0749-65-1955

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SSC	26′75	Mr.アラ	1周 ベストラップ
グラディウスIII（テクニカル）	713,740	16代目正紀 BAR²宮川	B装備10面 フォース
ファイナルファイト	1,763,270	PDF-ZIRO	6面 ハガー
ファイナルファイト	2,422,410	PPF VTEC H・K	6面 ガイ
1941	11,726,500	INGS-西川セブン(N)	ALL P38
マーベルランド（イージー）	363,030	INGS-西川セブン(N)	ノーミス ALL
コラムス（HARD）	170,932	絶好調 NSR,SP,IMO	W525 L24
空牙	1,993,710	INGS-西川セブン(N)	2-3シルフ
SSC	3′44″36	相羽啓司	5周 レースタイム
ゲイングランド	30,971,875	水島屋 雲 豊 (R) TM	150sec 1P,ALL

ビッグキャロット京都店　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆WGP（RACTING）	P=120	K.Y	ノーマル DX ALL
1941（ノーマル設定）	13,832,600	水島屋TUR屋(ど)	ALL 連射有
☆トリオ・ザ・パンチ（1P・ノーマル設定）	2,351,400	GOL(ま),HYOの2名様	全面忍者使用 ALLクリア
ファイナルファイト（1P・ノーマル設定）	2,893,590	神の申し子 SSC-MYR	ハガー使用 6面,遠征?!
鮫!鮫!鮫!（ノーマル設定）	8,507,230	BOM (ど)	28-10 1Pver(連)
デンジャラスシード（FULL）	4,162,500	GOL(ま)	残S×12 B×4,ALL
苦胃頭捕物帳（オニギリ3個スタート）	2,342,900	肉丸	Av0.91 ALL
★STUN RUNNER（ナムコ）	1,107,455	銀河王直属太陽系支部長フェラーリの鷹	レベル20 ワープなし
クラックス（スコア部門）	1,865,321	全然面数がのびひん!!（IDA）	WAVE51 ワープ(有)
ビーストバスターズ（2P合計）	9,383,200	これが限界!?コンビ RYO&TEN	ノーマル設定 ALLクリア

セガセンター京極　京都
京都府京都市中京区新京極四条上ル仲之町538番地京極東宝ビル1階　☎075-241-3713

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス（WAVE1）	786,125	GEKI(ぶ)?	WAVE5 25万技使用
コラムス	815,366	Sgt.Pepper	レベル58 J=1697
ラインオブファイアー（ノーマル）	3,773,890	CHP-神戸	1コイン ALL
ファイナルファイト（コーディ）	1,656,710	KSG(サ)	5面
ホットロッド（ニューバージョン）	9,999,999+α	GEKI(ぶ)	18-7-2で達成
カプコンワールド	1,489,700	IMOKO	1コイン ALL
テトリス（ノーマル）	999,999+α	KOMACHI	ライン999 レベル99

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P）	14,004,300	DTH-T.N	ALL,P-38 連射付
レーシングヒーロー	51,230,360	SDI-EXP	8面オランダ
コラムス	228,874	HEROS KNR	J=690 LV=29
カダッシュ（僧侶）	EXP=20,606	DEVICE-SEI	LV=16 G=6093
R・タイプII	830,900	WAR	2-5
エアバスター	1,531,210	SUPER ZAX	ALL連射付
スーパーフォーミュラ	5′33″468	BACURA	P=36
マーベルランド（ノーマル）	1,421,600	RX-272-3	ALL
クラックス	2,463,732	なぞのぬりかべ男	WAVE=?
WGP	P=113	SDI-NMC	レーシング ALL

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆WGP（ムービングタイプ）	DP=120	GPT'S-ADI GPT'S-OKAP	ALL レーシング
☆WGP（ムービングタイプ）	DP=120	HURRICANE WST(に)（奥居(ど)）	ALL ノーマル使用
☆WGP（ムービングタイプ）	DP=120	CYCLONE-AEG	ALL オートマ使用
1941（1P）	13,850,900	CYCLONE-KIW	ALL
1941（1P，2P同時）	15,468,900	CYCLONE-HRC,KIW	ALL
エイリアンズ	816,700	WST(に)（奥居(ど)） On Year!!	2周 ALL ノーマル(連)
☆あしたのジョー	1コインALL	GPT,S-UAA(百) WST(に)（奥居(ど)）	ノーマル設定
カダッシュ	全キャラ ALL	CYCLONE-TAC	戦士,僧侶 忍者,魔法使
カダッシュ	3キャラ ALL	GPT'S-MAX	戦士,僧侶 忍者
カダッシュ	2キャラ ALL	CYCLONE-KIW	僧侶,忍者

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P）	12,993,000	SGP-K.N	ALL
マーベルランド（ノーマル）	1,558,490	SHRC-ガーネット伝説	ALL ノーミス
☆WGP	P=120	ILL-MOV-PAX!	レーシング使用 ALL
☆WGP	P=120	ILL-MOV-PAX!	4速使用 ALL
☆WGP	P=120	ILL-MOV-PAX!	オートラ使用 ALL
ファイナルファイト（ハガー）	3,004,710	SSC-MYR.	ALL
グラディウスIII（EDIT）	698,990	SDI-哭きの(有)	2周目の1面 テクニカル
ウイニングラン鈴鹿GP	2′48″872	SDI-哭きの(有)	ゴール

ゲームハウスキャンディ　大阪
大阪府東大阪市吉田7-2-35　☎0729-65-4950

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイアドベンチャー	8,556	SUPER -CAB	ALL REST1
ストリートスマート	1,160,000	ほんに かわゆい 珍 鉄	最終面 ボス
ギャングウォーズ	55,010	名無しの CAT	ノーマル設定
SAR	223,320	PLE	ALL ノーマル設定
脱獄	59,500	NTT 千葉	ノーマル設定
ファイナルファイト（CODY）	2,720,180	ゲーちゃん あと1歩	最終面 ノーマル設定
1941	12,244,900	また,出た 珍 鉄	ALL 特別小将
苦胃頭捕物帳	2,339,700	加藤 さん	ALL AV9割3分
グラディウスIII（テクニカル）	659,910	脱出シーンで死す ちとせあめ	10面 ノーマル設定
クラックス	936,220	またまた 出ました 珍 鉄	WAVE57

ハイテクランドセガ藤井寺店　大阪
大阪府藤井寺市岡1-16-23　☎0729-54-2711

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P）	14,164,600	DTH-T.N	1コイン ALL
空牙（セイレーン）	4,375,330	DLF-INGS-ZZZ	1コイン (連) 2周クリア
コラムス	343,398	SDI-やっとりましゅなカーズしゃん	1コイン L=35 J=892
苦胃頭捕物帳	2,184,500	SDI-M.T	ALL 8割4分6厘
ファイナルファイト（コーディ）	2,976,520	SDI-プロゴルファーカーズくん♡	1コイン ALL 計3
マーベルランド（ノーマル）	1,036,190	SDI-池田くん合格おめでとう!	1コイン 4-4
ブロックアウト	1〜23面クリア	SDI-奴はトミヤマにいるぞ!大黒町	1コイン ノーマル
ファイナルファイト（ハガー）	1,717,900	SDI-ニコちゃんバッヂの男!カーズ	1コイン 6面 計3
ミッドナイトレジスタンス	全面クリア	SDI-ついに奴はなおきをこえた!♡	1コイン クリアです
グラディウスII（1-F）	6,000,000+α	SDI-1日40億の男その名はカーズ	1コイン 9-8

県内のかた，ぜひ来てください。（北添店長）

★ゲームセンターチェックイン(広島)

●なつかしのドルアーガを設置し，攻略法を思い出しながらがんばっています。

★WTT山口(山口)

●最近県外からのお客様が多くなりました。とてもうれしく思っています。ゲームの質は他のお店にかないませんが，はじめて来られたかたもくつろげる明るいお店です。

★ゲームコーナーラッキー21(山口)

●WGPアップライト2台入荷！扇風機標準装備で，デラックスより涼しい！

●徒歩10秒の場所に50円コーナーOPEN！

★ゲームランドプールイン(山口)

●県外から遊びに来られたかた，我が社長のおごりでドリンク・サービスがある可能性もないことはないでしょう。さあ，ゲームの好きな君！君の来店をプールインは待っている。うちの社長は心が広いぞ。お楽しみに。

★モンキーハウスメインスタジアム(福岡)

●4月号の当店のファイナルファイトの欄で，ALLとあるのは6面の誤りでした。読者やスコアラーのかたには大変ご迷惑をおかけしました。以後気をつけます。

○○○CHALLENGE! HIGH SCORE!○○○

マンモス城インベーダーハウス　大阪
大阪府高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆トリオ・ザ・パンチ	2,351,400	SGP-HARD PUNCHER	ALL ノーマル 忍者使用
★ファイナルファイト	3,465,410	SGP-HARD PUNCHER	ALL ノーマル コーディ使用
ファイナルファイト	3,392,740	SGP-HARD PUNCHER	ALL ノーマル ガイ使用
コラムス（イージー部門）	345,694	SGP-NAO	LV 37 J 1329
コラムス（ハード部門）	739,959	SGP-NAO	LV 55 J 1592
グラディウスⅢ（ビギナー）	1,279,370	SGP-IMPVL -AOI	ALL タイプD FF 残機0
エアバスター	1,833,030	SGP-KMG -TNK ぶ	ALL 残機7 10万は損
デンジャラスシード	4,027,650	SVR-KMG -WIZ Ⓐ	ALL S×10 B×4 表のみ
クラックス	903,590	SGP-ANS こと KYO ぶ	ノーマル WAVE 8
マーベルランド（ノーマル部門）	1,550,080	P・Y	ALL ノーミス

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	12,718,700	JAC改KNG HY@	ALL 1P使用
ビーストバスターズ	3,359,590	SJI	6面
ファイナルファイト	1,168,640	CIA	
グラディウスⅢ	689,530	タイトーレバー追放運動松江支部長	エディット 1-10
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−21	小林（弟）	うれしくて書いた。
ハテナ？の大冒険	78,400	IAM	1900円 クリア

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7　☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	585,280	GON ブタのブー太朗	4の1めん 1コイン
ドルアーガの塔	1,659,370	UMA	ALL コンティニュ
ファイナルファイト	1,567,860	RBY	コーディ 5面
ハテナ？の大冒険	214,200	GON 私はすぐゲームをうる	1COIN 2面
ダイナマイトデューク	1,521,270	UMA	1COIN ALLクリア
メジャータイトル	−11	HF	1位
クラックス（面とばし無し）	1,238,865	工藤静香	R-1スタート R-12
クラックス（面とばし）	1,403,970	工藤静香	R-1スタート R-56
ロッドランド（イージー・表）	443,050	KINchan ちびまる子はよい	1COIN 31面
ロッドランド（イージー・裏）	227,800	KINchan ウラウラウラメシヤ	1COIN 18面ボス

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
空牙（セイレーン）	4,572,330	LCN 修斗 ㊙ (KMG)	ALLクリア 連射付き
クラックス	1,651,846	JGK-T・F・B	1面スタート ワープ有
苦胃頭捕物帳	2,338,800	SCR-ふず	ALLクリア 0.931 残19
スーパーフォーミュラ（ワールドGP）	5'34"833	CSTⓎ	1-1-1 -1 P36
マーベルランド（イージー）	391,220	SCR-京城あ	ALLクリア
コラムス（ハードレベル）	565,826	すたぢおぷらむ-PLM-初代㊎	レベル46 1299個
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−20	G・D	3イーグル 14バーディー
1941	11,835,900	はずかしいよ FG㊝	ALLクリア
グラディウスⅢ（Bタイプ）	2周目10面	Extreme -ベジータ	連射付き F・F
R・タイプⅡ	1,101,700	FROM-深江 A・Y DAYO	11面

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-6-47　☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	12,825,500	BKS	ALL
1941（ロースコア部門）	1,862,700	Bitくんだー	ALL
苦胃頭捕物帳	2,078,500	苦胃頭魔人の恐怖!	ALL
ビーストバスターズ	5,185,680	OCman	7面
ファイナルファイト（コーディ）	2,315,560	吉沢ヤッチャン	
トリオ・ザ・パンチ	申請受付中		
クルードバスター	申請受付中		
ハテナ？の大冒険	申請受付中		

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313　☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P）	13,356,500	XPT-CAV	ALL
空牙（セイレーン）	4,295,810	VIP-ROI	ALL
ロッドランド	539,650	VIP-RI	ALL
コラムス（ハード）	272,057	T.K	J=845 L=26
ウイニングラン鈴鹿GP	2'46"001	DGF-AP-FIA	6MT
苦胃頭捕物帳	2,075,500	I,O	ALL 0.881
グラディウスⅢ（テクニカル）	2周目2面	XPT-M,T	EDIT フォース
グラディウスⅢ（テクニカル）	2周目1面	XPT-M,T	D フォース
ファイナルファイト（1P）	1,914,040	XPT-TAK	6面 コーディー
クラックス	1,336,997	H,O	

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5723

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	2周目10面	Extreme-ベジータ	Bタイプ フォース
1941（1P）	13,296,500	Sab-㊙	ALL ノーマル設定
ビッグラン	8'40"9	SDI-M.T	ALL ノーマル設定
クォース	283,240	1周してるよDEVICE-SEI	6-0 B=828
空牙（ヴァルキュリア）	2,149,760	THC-KMG-LCN	2-2
クラックス	1,879,758	JGK-TFB	1面スタート ワープ有
テトリス	999,999	DEVICE-SEI	ライン636で達成
ワルキューレの伝説	1,267,330	NGK-ヨシロー	♡×5 ZAPなし
ハテナ？の大冒険	募集中!!		
レーシングヒーロー	募集中!!		

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆あしたのジョー	全面クリア	川上,久山	ノーマル
ファイナルファイト	1,376,200	大月	ALL（ガイ）
空牙	2,223,400	T.S	2周目3面 XAV-02
JUJU伝説	151,200	JUN	4-F
マーベルランド（イージー）	263,500	LUM	4-4
マーベルランド（ノーマル）	255,310	LUM	3-4
デンジャラスシード	3,518,750	T.S	ALL
エリア88	1,805,540	前嶋	ALL（F-14）
ダライアスⅡ（3画面）	3,285,580	R2V	ABEIMR Wゾーン
クルードバスター			

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（コーディ）	2,412,470	GUN	クリア
ファイナルファイト（ガイ）	1,476,100	AIA（あいかわ）	5面
コラムス	396,680	AIA（あいかわ）	宝1041 レベル39
コラムス	132,753	BWF（女）	宝384 レベル20
スーパーフォーミュラ	5'59"201 (DP25)	AHQ	
ダライアスⅡ	3,354,030	ECL	
エアバスター	848,520	RYU（山崎）	6面
1941	11,743,300	AIA（あいかわ）	クリア
グラディウスⅢ（テクニカル・E）	698,110	クロマティ	2周2面
グラディウスⅢ（テクニカル・D）	635,220	AIA（あいかわ）	2周1面

TAITO INN 001深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
苦胃頭捕物帳	2,343,500	SCR-ふず	0.859 残19ALL
WGP（アップライト）	P=102	S・S・K FG	オートマ使用 ALL
WGP（アップライト）	P=94	NSR 90'	4速使用 ALL
WGP（アップライト）	P=97	NSR 90'	6速使用 ALL
コラムス（ハード）	243,240	D・D・D	レベル29 699
R・タイプⅡ	987,100	A・YDAYO	ノーマル設定 ALL
エイリアンズ	申請者なし		
☆あしたのジョー	トータルタイム 6'37"	ジェシカ・ハガー うめ タコ力石4秒	ノーマル設定 1コインオール
バイオレンスファイト	更新ならず	ジェシカ・ハガー うめ タコ	ノーマル設定 B・B使用
MVP	入荷しました	100円2プレイになっております。	ノーマル設定

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
WGP（AT）	P=117	St.神魅羅Ⓐ	ノーマル設定 ALL
WGP（4速）	P=120	St.神魅羅Ⓐ	同上
☆WGP（6速）	P=120	St.神魅羅Ⓐ	同上
☆エイリアンズ（1P）	1,169,800	原田Ⓐ	ノーマル設定 ALL
☆あしたのジョー	1コイン 全面クリア	Disp-CHA-CHIⒶ	ノーマル設定
クラックス	542,490		ノーマル設定 22面
グラディウスⅢ（テクニカル）	657,520	RIS	EDIT 2-1

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆WGP（ノーマル・AT）	P=120	青空さんFC	ALL,1位 1台のみ
☆WGP（ノーマル・4S）	P=120	青空さんFC	ALL,1位 スタンダード
WGP（ノーマル・6S）	P=88	EOG	ALL 甘!甘!甘!
☆あしたのジョー（ノーマル設定）	全試合1RでKO	KAB-TUC-ガッツイチモツ㊙	ALL 教育的指導
☆あしたのジョー（ノーマル設定）	上に同じ	今月も穴埋の連打!連打!連打!	ALL 実はTO～Y
☆あしたのジョー（ノーマル設定）	上に同じ	SYLPHY-ALANその他大勢	ALL 超甘ゲーム!
コラムス（ノーマル・イージースタート）	272,807	WNK	L=31 J=773
グラディウスⅢ（ノーマル設定）	2周目2面	TUC-HOR ボスで死亡しました	AとBとD FF使用
★苦胃頭捕物帳（ノーマル設定）	2,441,700	KAB-兄弟拳 バイクロッサー㊙	ALL乱入無 0.952
クルードバスター（ノーマル・3人）	4面	樫原君基板送ってね 絶対だよ!早急に!	MVPまだるむ ブひよⓈ

ゲームインウエスタン　兵庫
兵庫県尼崎市宮内町1-19-2　☎06-413-9090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SAR	308,490	S,Y	1コイン R.3
ストリートスマート	2,290,700	THC-LCN	ALLクリア
ネクストスペース	667,700	Than	5面
スカイアドベンチャー	9,435	前にも出てます さて誰でしょう?	ALLクリア
マーベルランド（ノーマル）	1,649,040	なんだぁ,コリャ? MAT-らーだ㋟	ALL 残7
コラムス	920,944	ZAA	L=61 J=1812
グラディウスⅢ（テクニカル）	2周目8面	WKP-ベシータ	TYPE.B F.F
1941	12,946,800	WKP-ピッコロ	ALL
ファイナルファイト	1,649,060	ISE-KRN	5面ボス GUY
ブロクシード	ライン=250	WKP-EMA	302,137点

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	13,329,500	Tri-KMG-SAK	ALL P-38使用
マーベルランド（ノーマル）	1,288,060	RAVI-MAS	ALL バットエンド
グラディウスⅢ（テクニカル）	671,420	RIS	EDIT FF 2-1
グラディウスⅢ（テクニカル）	658,360	TOM	
フォートラックス（2P）	2'22"73	もう一度 Itsutsu	
エアバスター	1,558,410	DSZ-PELSIA1	ALL
ブロックアウト	79,220	東洋人	18面
クラックス（イージー）	953,554	RBY	
メジャータイトル	−7	CHE-KSX	全18ホール ALL

ゲームコーナーラッキー21　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-24-2826

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆WGP（1P・ノーマル）	P=120	MSO-10-LIE	ALL レーシング
☆WGP（1P・ノーマル）	P=120	MSO-10-LIE	ALL ノーマル
☆WGP（1P・ノーマル）	P=120	MSO-10-LIE	ALL オートマ
☆WGP（1P・ノーマル）	P=120	KBT	ALL オートマ
コラムス（ミディアム）	609,023	MSO-08-YUN	J=1589 L=49
1941（1P・ノーマル）	13,050,900	MSO-08-YUN	ALL 連射装置付
グラディウスⅢ（テクニカル）	878,320	MSO-08-YUN	2-1 EDIT
ロッドランド（ノーマル・3人）	551,950	MSO-099-UKI	32面
クラックス（ノーマル）	606,310	MSO-05-NEM (112959)	WAVE17
ボーンバスターズ（ピンボール）	22,992,880	MSO-05-NEM 職業 ドラえもん	2カ月前のスコア

ヒットゲーム近況報告

このコーナーでは，各ゲーム・センターから寄せられた最近のヒットゲームに関する生の声を掲載していきたいと思います。お店の担当者のみなさん，おもしろいコメント，厳しいコメント……なコメントをお待ちしています。（ビデオゲーム・ライター一同）

★ファイナルファイト（カプコン）

○コンティニューする人がほとんどです。

○すごい！ぐれいと！ないす！なゲーム。

○市長が車をこわして良いのだろうか？そこが良かったりして。

○連射をつけたことにより売上はあがっています。

○お子様から中年のおじさんまで，みんなよくやる。

★テトリス（セガ）

○そーぞーはいのちのゲーム。

○もう定番，インベーダーをこえた！

○ブラジル人がよくやる。

○イージー台をつくったことにより，すこし良くなったみたいです。

★1941（カプコン）

ゲームランドプールイン　山口
山口県防府市天神2-2-43　☎0835-25-2885

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス（ハード）	453,020	K.	1214LV44（山口）
☆あしたのジョー	ALL	R・G,MMC,八木田目,防府の店長	（防府）
WGP	P=115	八木田目(CHUN?私の弟子ですよ)	AT使用ALL（防府）
ロッドランド（裏・1P）	658,300	MDK-φ1BUN	ALL（徳山）
ロッドランド（表・1P）	617,050	TUC-(ハ)-OMA 倉嶋君?の点数は?	真ALL（山口）
エイリアンズ（1P）	2周目最終ボス	徳山・防府の皆さんコメントもいれて	（山口）実はOMA
アクアジャック	1,614,400	KAB-TUC-SET 関東K至急K送れ♡	ALL1ミス（山口）
スーパーフォーミュラ（1P）	5′52″111	GHK（ウィリアム）	DP=31（山口）
ファイナルファイト（1P）	2,092,760	バウチの友達	6面ガイ（徳山）
バイオレンスファイト	12,279,670	T.K	ALL（徳山）

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鮫！鮫！鮫！	4,826,790	INDICK-APL	19-08 ノーマル
コラムス	433,304	INDICK-URAN	J=1235 L=34
ラフレーサー	90,600	INDICK-Y.384	金×9 ノーマル
ファイナルファイト（コーディ）	2,489,430	JEMINI	6面 ノーマル
エアバスター	1,827,780	INDICK-J.P	ALL ノーマル
ビーストバスターズ	8,876,830	E.HOBA	ALL ノーマル
★ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−23	WYVERN-K.H	ALL ノーマル
空牙（セイレーン）	4,303,620	INDICK-CANLTD	ALL ノーマル
レーシングヒーロー	51,651,340	INDICK-APL	オランダ ALL
カダッシュ（メイジ）	EXP28,250	INDICK-APL	392GOLD ALL

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	2周目9面	KSY☆吉浦	B-F
★クルードバスター（ノーマル）	1,372,100	おしり	1クレ ALL
ロッドランド（ノーマル）	578,700	LOR	1クレ ALL
カダッシュ（魔法使い）		CMひげぴん	1クレ ALL
カダッシュ（僧侶）		金子くん	1クレ ALL
レーシングヒーロー	52,055,620	AT-YOU	イギリス 工場出荷予定
レーシングヒーロー	52,194,230	AT-YOU	オランダ ALL
レーシングヒーロー	52,024,300	AT-YOU	エジプト ALL
☆グラディウスⅡ（New Ver）	10,000,000+α	MST	4-F
☆グラディウスⅡ（New Ver）	10,000,000+α	GO・D=(テ)	1-F 全装備達成!

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-3-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆WGP（SD・6速）	120POINT	SURPASSER LEE(恐)	満点!! 入荷4日目
☆WGP（SD・4速）	120POINT	SURPASSER LEE(悔)	ALL
WGP（SD・AT）	117POINT	SURPASSER LEE(越)	ALL
☆あしたのジョー	対ホセ1R1′24″	SUR-「どうしたジョー」-Y.T(遠)	ALL うわあーっっ
コラムス（イージー）	589,490	SUR-「たつんだジョー」-Y.T(化)	ハード 力石一っっ
コラムス（イージー）	148,034	SUR-「でかしたジョー」-Y.T(物)	イージー 負けたよ…
苦胃頭捕物帳（イージー・4機）	2,347,400	LUM（遠征ありがとう）	0.930 By Y.T
ダライアスⅡ（イージー・ターボ）	3,621,340	SUR-R.T改め Mrとくだくん	Wクリア ノーミス
ダライアスⅡ（イージー・ターボ）	3,530,250	SUR-R.T改め Mrのさきくん?	下Zクリア
クルードバスター（2機設定）	36,500	SURPASSER Y.T	2面大ボス 入荷3日目

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロッドランド（第一語部門）	530,250	SURPASSER Y,M	1up×6 ALL
☆WGP（ハンドル）	120POINT	SURPASSER R,T&BIT	6速 ALL
☆WGP	120POINT	SURPASSER R,T	4速 ノーマル
グラディウスⅢ（EDIT）	845,460	SURPASSER Y,M	2-3 ノーマル
1941	12,012,800	SURPASSER Y,M	ALL 超甘い!
ファイナルファイト（コーディ）	2,685,720	SURPASSER マスク1号	6面
ファイナルファイト（ガイ）	2,710,080	SURPASSER マスク1号	6面
マーベルランド（ノーマル）	1,334,700	GASP-K・A	ALL
カダッシュ	EX47,256	?	クリア G613
STUN RUNNER	1,035,505	SURPASSER 幻のR,T	L1〜21 ノーマル

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	2周目2面	MGF-NYA	B装備 連(無) 732340
グラディウスⅢ（テクニカル）	10面	MGF-TAKOⓅ	D装備 連(無)
グラディウスⅢ（EDIT）	2周目1面	MGF-大塚	連(無) 740570
トリオ・ザ・パンチ（タフガイ使用）	1,143,000	アーギネスホーネント	1コイン 青い鳥面
トリオ・ザ・パンチ（ニンジャ使用）	1,413,000	JOJ	1コイン まねき猫面
ブロックアウト（ノーマル）	158,326	YAS	セレクトなし 30面
コラムス（ノーマル）	325,687	MGF-大塚	レベル36 Ⓙ929
クルードバスター（1P）	136,280	魔獣戦士ルナ・ヴァルガー	4面ボス 2機設定
クラックス	2,960,749	MGF-マサ子さん	1コイン ワープ(無)45面
ファイナルファイト（1P）	825,620	那須	1コイン 5面 ガイ

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P）	11,679,500	ふんだらおばけ	レベルハード ALL
1941（2P）	10,821,400	堀内君	ノーマル設定 ALL
天地を喰らう（劉備）	5,187,400	T.A	ALL

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーフォーミュラ	2′12″519‴	山田　大輔	
クルードバスター	1,017,000	中島　稔	困ったことに
タスクフォースハリアー	306,700	中島　稔	最近,当長崎県下でも,
ミッドナイトレジスタンス	478,100	原口　誠	不当にゲーム料金をダンピ
スーパーモナコGP	2,840	柳原栄治郎	ングする悪質な業者が横行
ハテナ？の大冒険（アドベンチャクイズⅡ）	74,200	嶽　雄高	している。自分さえよ
コラムス	5,656	中川　大輔	ければ他人に迷惑をかけて
ワールドカップ'90	優勝-全クリア	長崎　康生	も,かまわない。県組合に
グラディウスⅢ	295,560	浜口　和紀	も加盟していない業者で
マーベルランド	83,440	中島　稔	いわゆるアウトサイダーだ



ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（ノーマル）	3,310,080	BABBY	コーディALLクリア
ファイナルファイト（ノーマル）	3,196,150	BIG	コーディ ALL
1941（ノーマル）	12,008,800	B-M	ALL 1P1C
ハテナ？の大冒険（ノーマル）	2,221,600	SUP-NYMPH?	1P1C クリア
マーベルランド（ノーマル）	1,456,840	BIG	1C1ミス ALL
クルードバスター（ノーマル）	164,800	SUP-NYMPH?	1P1C 4面
ブロクシード（ノーマル）	599,769	GEN	1P1C 通し
鮫！鮫！鮫！（ノーマル）	1,700,130	TYP	1Cエリア 10-4
クラックス（ノーマル）	1,533,050	BUI	1C
ブロックアウト（ノーマル）	112,082	Y,N	1P,1C

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クルードバスター	9,600	原口　証	ガンバ!! ガンバ!!
メタフォックス	1,100,000	中島　稔	5面
SAR	138,300	田中あつし	1P
ウイニングラン鈴鹿GP	募集中!!		
エアバスター	1,198,190	ひみつの江川くん	全面クリア
バーニングフォース	108,600	金子　尚史	2面（3F）
オメガファイター	698,940	田中あつし	4面（3F）
キック&ラン	ポイント12	原田　剛	優勝（3F）
タスクフォースハリアー	1,473,900	田中あつし	4面
ワルキューレの伝説	722,700	浦川"DEN"聡	全面クリア（3F）

モンキーハウスメインスタジアム　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス（HARD）	1,835,624	やちょ	LV=85 J=2661
★クラックス	7,635,349	やちょ	WAVE63 面とばしなし
ラフレーサー（1P）	129,100	猿家派・影の支配者	R=14
戦場の狼Ⅱ（1P）	999,990	A,P	ALL トーマス
エイリアンズ（1P）	1,272,000	猿家派・おかぴ	ALL
ロッドランド（母を求めて30階）	600,000	猿家派・おかぴ	ALL
ロッドランド（閉ざされた世界）	610,850	猿家派・影の支配者	ALL 残=1
空牙（セイレーン）	4,514,700	G.M.C. DURAN	ALL 1P
☆あしたのジョー	全面クリア	猿家派・PAN 他,多数の皆様	2面と5面以外1RでKO
レーシングヒーロー（オランダコース）	52,481,620	猿家派・おかぴ	ALL

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
WGP	P=84	ILM	ALL ノーマル設定
ハテナ？の大冒険（2P）	1,798,400	JUN&ILM	ALL2人同時 ノーマル設定
コラムス（ベリーイージー設定）	307,691	VAP氏,なぜそこまで,うまい?(義)	J=996 L=29
1941（1P）	12,826,300	FIN	ALL ベリーイージー
空牙（セイレーン）	2,629,970	ILM	2-4 ノーマル設定
マーベルランド（ノーマルモード）	446,390	ILM	3-2 ノーマル設定
グラディウスⅢ（テクニカル）	2周目2面	EXCEL-桑原"NSR"秀明	EDIT装備 ボスで死亡
ブロクシード（1P）	499,715	ESP!!(補) 4月から自宅通い!	ライン=156 イージー設定
鮫！鮫！鮫！（2PVER，2P）	10,000,000+α	JUN&ILM	4周目で達成 ノーマル設定
鮫！鮫！鮫！（2PVER，1P）	10,000,000+α	HSZ	3周目で達成 ノーマル設定

○壁をすりすり。あっ♡
○ゲーマーにも一般にも人気。
○インカムを稼ぐには面数が少なすぎるようです。(コンティニュー時)

★コラムス(セガ)

○テトリス・ファンが移行。
○前の名前のドロップスのほうがいい。
○見た目が複雑そうなので敬遠されがち。単純なのですが……。
○VAP君のプレイが見てみたい。

★マーベルランド(ナムコ)

○この主人公，ときどきプレイヤーにガンとばす。
○マニア層のやり込みがものすごい。一般客はついていないようです。
○女の人にうけがよろしいようです。

★ハテナ？の大冒険(カプコン)

○アドベンチャークイズは捕物帳を敵としてない!!
○3か月ごとに新作をだすとかしてほしい。

★苦胃頭捕物帳(タイトー)

○一般はとりあえずプレイするが，すぐに離れる。
○答が表示されないのがくやしい。

•ビデオゲーム•

CLASSIC GUIDE（クラシック ガイド）

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報



▲『フリッキー（セガ）』タイトル画面

今月のおすすめ中古基板『フリッキー』

■おもわずニッコリ！のコミカル・アクション

今月は，セガ・1984年度作品『フリッキー』を紹介したいと思います。

このゲームは，前回の『バンクパニック』などにくらべるとかなりメジャーな作品なので，その素晴らしさをよく知っている人も多いかも知れませんね。

これは，主人公のフリッキー（小鳥）を操作して，宿敵ニャンニャン（猫）につかまらないようにしながら，画面上に散らばるピオピオ（ヒヨコ）を扉のところまですべて連れて帰るというゲームです。

■この浮遊感覚が気持ちいい！

このゲームの最大の特徴は，何といっても登場キャラクターの浮遊感覚にあります。ボタンを押すとフリッキーはジャンプをするわけですが，このジャンプが他のジャンプ・ゲームにくらべて非常に滞空時間が長いのです。もちろん，空中制御も可能です。

■操作はとってもシンプルだ！

操作は，２方向レバーとジャンプ・ボタンだけという，非常にシンプルなものです。

フィールドには，ニャンニャンをやっつけるための武器が散らばっています。ステージ

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
メジャータイトル	110,000円	'90年	ゴルフ	有	有		テクナート
R•タイプII	75,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
Xマルチプライ	60,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
ドラゴンブリード	58,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
Xマルチプライ	58,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
イメージファイト	57,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
ドラゴンブリード	56,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
最後の忍道	55,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
イメージファイト	55,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
ドラゴンブリード	55,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
最後の忍道	55,000円	'88年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
トンマ	54,000円	'89年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
R•タイプII	50,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
Xマルチプライ	50,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
Xマルチプライ	45,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
イメージファイト	45,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
トンマ	38,000円	'88年	アクション	有	有		タイムマシン
R•タイプ	32,000円	'87年	シューティング	有	有		タイムマシン
ビジランテ	25,000円	'88年	格闘	有	有		テクナート
スパルタンX	15,000円	'84年	格闘	有	有		㈲サンカンパニー
迷宮島	15,000円	'88年	パズル	有	有		テクナート
ヤンチャ丸	10,000円	'86年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
スペランカーII	10,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ロードランナーIII，IV	10,000円	'85年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
スペランカー	8,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
R•タイプII	7,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
R•タイプ	4,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー

アルバ

リアル麻雀•成長編	6,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
リアル麻雀•アダルト編	6,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー

アルファ電子

スーパーチャンピオンベースボール	35,000円	'89年	スポーツ	有	有		㈱玉屋
カイロスの館	8,000円	'86年	格闘	有	有		㈱ケイアイシー
エキサイティングサッカー	6,000円	'83年	サッカー	有	有		㈱ケイアイシー
高校野球	6,000円	'85年	野球	有	有		㈱ケイアイシー

イーストテクノロジー

ギガンデス	88,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋

エイブル

バルバルークの伝説	8,000円	'85年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

SNK

S. A. R.	108,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
ストリートスマート	65,000円	'89年	格闘	有	有		テクナート
ギャングウオーズ	65,000円	'89年	格闘	有	有		テクナート
メガナイズドアタック	50,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
スカイアドベンチャー	38,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
ストリートスマート	38,000円	'89年	アクション	有	有		タイムマシン
スカイソルジャー	33,000円	'88年	シューティング	有	有		タイムマシン
原始島	30,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
サイコーソルジャー	25,000円	'87年	シューティング	有	有		タイムマシン
サイコソルジャー	20,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
サイコソルジャー	20,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
パイオニアバルーン	18,000円	'82年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
サファリラリー	15,000円	'80年	ドットイート	無	無		タイムマシン
怒	15,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
キャンバスクロッキー	8,000円	'85年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

オルカ

イスパイアル	6,000円	'83年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー

カネコ

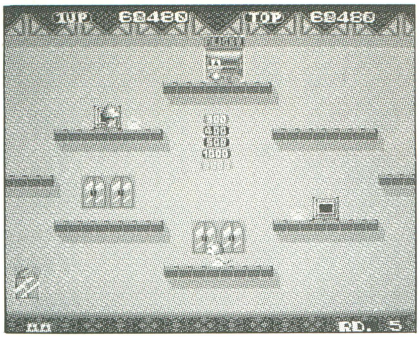
エアバスター	80,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
エアバスター	80,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート

カプコン

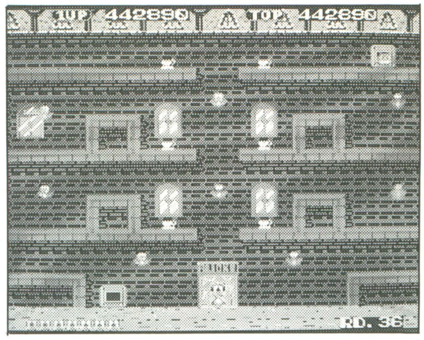
ファイナルファイト	208,000円	'89年	格闘	有	有		テクナート
戦場の狼II	208,000円	'90年	シューティング	有	有		テクナート
1941	170,000円	'90年	シューティング	有	有		テクナート
1941	165,000円	'90年	シューティング	有	有		タイムマシン
天地を喰らう	135,000円	'89年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
エリア88	120,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
エリア88	118,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ストライダー飛竜	118,000円	'89年	アクション	有	有		㈱玉屋
ストライダー飛竜	115,000円	'89年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
ロストワールド	70,000円	'88年	シューティング	有	有	P付	㈱ケイアイシー
ボンビングワールド	65,000円	'89年	キャラクター	有	有		タイムマシン
ロストワールド	65,000円	'88年	シューティング	有	有	パネル付	㈱ロータスプレス
マッドギア	28,000円	'89年	カーアクション	有	有		㈱ケイアイシー
ブラックドラゴン	25,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
1943改	25,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱玉屋
F-1ドリーム	25,000円	'89年	カーレース	有	有		タイムマシン
ラストデュエル	25,000円	'88年	シューティング	有	有		テクナート
虎への道	22,000円	'87年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
F-1ドリーム	20,000円	'87年	カーレース	有	有		㈱玉屋
虎への道	20,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
1943改	20,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ドカベン	20,000円	'89年	カードゲーム	有	有		㈱ロータスプレス
1943改	20,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
1943	20,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
1943	18,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
闘いの挽歌	15,000円	'86年	アクション	有	有		㈱玉屋
F-1ドリーム	15,000円	'88年	ドライブ	有	有		㈱ロータスプレス
サイドアーム	15,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
トップシークレット	15,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
ブラックドラゴン	15,000円	'87年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
1942	15,000円	'84年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
サイドアーム	13,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
セクションZ	12,000円	'85年	シューティング	有	有		タイムマシン

※中古基板を購入する際には，あらかじめお店に電話するなどして，在庫を確認しておくと良いでしょう。

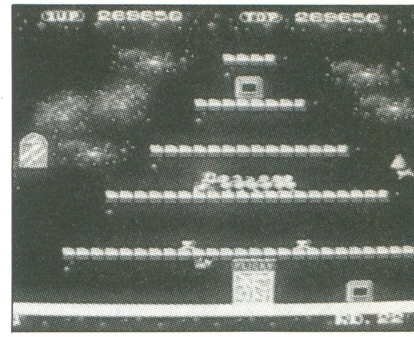
■㈱ケイ・アイ・シー　〒141 東京都品川区東五反田4-7-26　☎03-448-0832



▲ゲーム画面。フィールドの左右はつながっている



▲さまざまな迷路と背景がプレイヤーを待っているぞ



▲やりこんだ人にとってこの面は思い出深い面なのでは？

によってハンマーやコーヒーカップなどに変わっていきますが，効果はみんな一緒です。ニャンニャンに直接ぶつけてやっつけるのです。

ジャンプ・ボタンは，武器を持ったときに限り，ショットと兼用になります。言いかえれば，武器を撃ちだすときは必ずジャンプをしてしまいますし，逆に，ジャンプをするとそのとき持っていた武器はいやでも撃ちだしてしまうわけです。このへんの駆け引き（どこで武器を使うか）が，このゲームの一つのポイントになってきます。

■テクニカル・ボーナスがいっぱい！

このゲームには，さまざまなテクニカル・ボーナスがあります。

まず，ピオピオを扉に連れて帰る際に，まとめて連れていくと高得点となります。その際，拾ったピオピオはフリッキーのうしろにオプションのようにドンドンつながっていきます。ここの部分にニャンニャンが触れると，つながっていたピオピオは切られてしまい，もう一度集め直しとなってしまいます。

また，『ペンゴ』や『アップンダウン』のようなタイム・ボーナスがあり，全体の構成としてもタイム・トライアル的なゲームになっています。

さらに，これらのボーナスを一定の水準で

ビデオゲーム中古基板情報

闘いの挽歌	12,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
ガンスモーク	12,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
ひげ丸	6,000円	'84年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ソンソン	5,000円	'84年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー

コナミ

パロディウスだ!	148,000円	'90年	シューティング	有	有		テクナート
エイリアンズ	130,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
グラディウスⅢ	100,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
グラディウスⅢ	100,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
グラディウスⅢ	98,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
グラディウスⅢ	85,000円	'90年	シューティング	有	有		タイムマシン
グラディウスⅢ	85,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
グラディウスⅡ	58,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
グラディウスⅡ	53,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
グラディウスⅡ	53,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
グラディウスⅡ	50,000円	'88年	シューティング	有	有		テクナート
グラディウスⅡ	48,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
サンダークロス	45,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋
サンダークロス	45,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
クォース	40,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
沙羅曼蛇	38,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱玉屋
サンダークロス	38,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
A-JAX	35,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ライフフォース	35,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
沙羅曼蛇	35,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ニャンニャンパニック	35,000円	'87年	アクション	有	有		テクナート
沙羅曼蛇	28,000円	'86年	シューティング	有	有		タイムマシン
クレイジーコップ	25,000円	'88年	アクション	有	有		㈱玉屋
ニャンニャンパニック	25,000円	'88年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
フラックアタック	20,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
シティボンバー	20,000円	'87年	カーアクション	有	有		㈲サンカンパニー
クオース	18,000円	'89年	パズル	有	有		タイムマシン
ジャイラス	15,000円	'83年	シューティング	有	有		タイムマシン
グラディウス	15,000円	'85年	シューティング	有	有	電源なし	㈱ロータスプレス
ザ•ハスラー	12,000円	'87年	ビリヤード	有	有		㈲サンカンパニー
スクランブル	12,000円	'81年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
少林寺への道	9,000円	'85年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
プーヤン	6,000円	'82年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ロードファイター	6,000円	' 年	ドライブ	有	有		㈱ケイアイシー

サクセス

究極のオセロ	98,000円	'89年	オセロ	有	有		テクナート

サン電子

ベイルート	40,000円	'88年	アクション	有	有		㈱玉屋
上海Ⅱ	40,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
上海Ⅱ	35,000円	'89年	パズル	有	有		テクナート
上海	25,000円	'88年	パズル	有	有		テクナート
上海	20,000円	'88年	パズル	有	有		㈱ロータスプレス
いっき	6,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー

シグマ

ランチャーZ	10,000円	'81年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー

ジャレコ

ロッドランド	168,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
ロットランド	130,000円	'90年	アクション	有	有		タイムマシン
ロードオブキング	80,000円	'89年	アクション	有	有		テクナート
ロードオブキング	78,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
プラスアルファ	50,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
P47	40,000円	'88年	シューティング	有	有		タイムマシン
天聖竜	40,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
天聖龍	40,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ぶたさん	20,000円	'88年	爆弾戦	有	有		㈱玉屋
ぶたさん	18,000円	'87年	アクション	有	有		テクナート
ぶたさん	15,000円	'86年	爆弾戦	有	有		ソフトランド秀和
銀河任俠伝	15,000円	'87年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
サイキック5	15,000円	'87年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
モモコ120%	13,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
大霊界	13,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱玉屋
銀河任俠伝	13,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
麻雀大霊界	10,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱ロータスプレス
エクセリオン	8,000円	'83年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
フォーメーションZ	8,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ポップフレーマー	8,000円	'82年	メイズ	有	有		㈱ケイアイシー
D-DAY	6,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ゲートイン	6,000円	'84年	競馬	有	有		㈱ケイアイシー

セイブ開発

ダイナマイトデューク	70,000円	'89年	アクション	有	有		テクナート

セガ

コラムス	108,000円	'90年	パズル	有	有		テクナート
ブロクシード	100,000円	'90年	パズル	有	有		ソフトランド秀和
テトリス	100,000円	'89年	パズル	有	有		ソフトランド秀和
テトリス	95,000円	'88年	パズル	有	有		㈱ロータスプレス
コラムス	90,000円	'90年	パズル	有	有		タイムマシン
Eスワット	78,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
ゴールデンアックス	78,000円	'89年	アクション	有	有		タイムマシン
獣王記	50,000円	'87年	アクション	有	有		ソフトランド秀和
獣王記	40,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
ソニックブーム	38,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱玉屋
フラッシュポイント	38,000円	'89年	パズル	有	有		㈱玉屋
フラッシュポイント	35,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ロータスプレス
ファンタジーゾーン	30,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
アレックスキッド	28,000円	' 年	アクション	有	有		タイムマシン
カルテットⅡ	28,000円	'86年	アクション	有	有		タイムマシン
忍	28,000円	'88年	アクション	有	有		タイムマシン
ファンタジーゾーン	20,000円	'85年	シューティング	有	有		ソフトランド秀和
UFO戦士ようこちゃん	10,000円	'88年	アクション	有	有		ソフトランド秀和
アッポー	10,000円	'85年	プロレス	有	有		テクナート
ロボレス2001	10,000円	'85年	プロレス	有	有		テクナート
ロボレス2001	8,000円	'86年	プロレス	有	有		㈱ロータスプレス
ジャンプハグ	8,000円	'81年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ヤマト	7,000円	'83年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー

■㈱玉屋　〒168 東京都杉並区和泉2-1-26　☎03－323－5524
■タイムマシン　〒183 東京都府中市新町3-15-5　☎0423－67－1129
■㈲サンカンパニー　〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2-20-11　☎044－954－9459

取り続けると，隠れキャラが出現し，スペシャル・ボーナスが入るというマニアックなフィーチャーもあります。

そして，ボーナス・ステージは，上から落ちてくるピオピオをどれだけ拾うことができるかというゲーム内容になっています。

■ベーマガ・ライター各氏に『フリッキー』を聞く

石井弘一：フッッフッ，自慢じゃありませんが，僕は『フリッキー』を一千万点までプレイした男です。つまり，それほどおもしろいゲームだったということですね。いいゲームです。

つぎりん：僕もずいぶんプレイしましたね，このゲームは。ボーナス・ステージがけっこうむずかしくて燃えました。あと，サングラスかけたツッパリピオピオがかわいかったなあ。1万円くらいなら買おうかな。

宮塚秀己：マニアックな意見ですけど，やっぱりあの厳しい条件を満たして「手を降る女性」や「ペンゴ」などの隠れキャラをだすのが熱いんですよ，じつに。

佐久間亮介：僕はそれほどやりこんでいないんですけど，あの浮遊感覚と，うしろにいっぱいヒヨコをつなげていくというアイデアがみごとでしたよね。

やんま：ショットとジャンプを一つのボタン操作にまとめてしまっているというのが変わっていましたね。

★　★

《今月のおすすめゲームデータ表》

タイトル	フリッキー
会社	セガ
発売年度	1984年
ジャンル	コミカル・アクション
モニタ	横
操作系	2方向レバー・1ボタン
ミス時の再スタート場所	もどらない
コンティニュー	なし
エンディング	なし。全48面でループ
特筆すべき設定	フリッキー255匹設定あり

ビデオゲーム中古基板情報

セタ

キャリバー50	85,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
キャリバー50	65,000円	'89年	シューティング	有	有	P付	タイムマシン
スーパーリアルマージャンPIII	40,000円	'88年	麻雀	有	有		タイムマシン
スーパーリアル麻雀PIII	40,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱ロータスプレス
ウィッツ	25,000円	'89年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
スーパーリアル麻雀PII	15,000円	'87年	麻雀	有	有		㈱玉屋
スーパーリアル麻雀PII	9,000円	'87年	麻雀	有	有		㈱ロータスプレス

TAD

JUJU伝説	108,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
JuJu伝説	100,000円	'89年	アクション	有	有		テクナート

タイトー

キャメルクライ	218,000円	'90年	パズル	有	有		テクナート
あしたのジョー	168,000円	'90年	ボクシング	有	有		テクナート
カダッシュ	158,000円	'90年	アクションRPG	有	有		テクナート
パズニック	48,000円	'89年	パズル	有	有		㈱玉屋
べんべろべえ	45,000円	'84年	消防アクション	有	有		タイムマシン
究極タイガー	38,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱玉屋
究極タイガー	35,000円	'87年	シューティング	有	有		タイムマシン
ダライアス	35,000円	'86年	シューティング	無	有		㈲サンカンパニー
ハレーズコメット	35,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
ラスタンサーガ	30,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
地獄巡り	30,000円	'88年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
究極タイガー	28,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
スクランブルフォーメーション	25,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱玉屋
究極のストライカー	25,000円	'89年	サッカー	有	有		㈱ケイアイシー
中華大仙	20,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋
メイズオブフロット	20,000円	'89年	メイズ	有	有		㈱ロータスプレス
火激	20,000円	'88年	格闘	有	有		㈲サンカンパニー
ヘビーユニット	20,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
リターン・オブ・ザ・インベーダー	18,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱玉屋
飛翔鮫	18,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
飛翔鮫	18,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
ワードナの森	18,000円	'87年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
功里金団	18,000円	'88年	格闘	有	有		㈲サンカンパニー
フェアリーランドストーリー	17,000円	'85年	アクションパズル	有	有		㈲サンカンパニー
歌舞伎	16,000円	'88年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
ヘビーユニット	15,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
イグジーザス	15,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
レイメイズ	15,000円	'88年	メイズ	有	有		㈱ロータスプレス
功里金団	15,000円	'88年	格闘	有	有		㈱ロータスプレス
ワードナの森	15,000円	'87年	アクション	有	有		テクナート
華弥生	15,000円	' 年	花札	有	有		㈱ケイアイシー
中華大仙	14,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
スペースインベーダー	12,000円	'78年	シューティング	無	無	白黒画面	タイムマシン
火激	12,000円	'88年	格闘	有	有		㈱ロータスプレス
フェアリーランドストーリー	10,000円	'85年	アクションパズル	有	有		㈱ロータスプレス
キックスタート	8,000円	'84年	バイクレース	有	有		㈱ケイアイシー
中華大仙	7,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
エレベーターアクション	7,000円	'83年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ナックルジョー	6,000円	'85年	格闘	有	有		㈲サンカンパニー
イントレピッド	6,000円	' 年	アクションAVG	有	有		㈱ケイアイシー
ピンポンキング	5,000円	'85年	ピンポン	有	有		㈱ケイアイシー

ダイナックス

麻雀キャンパスハンティング	78,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋
デリンジャー	35,000円	'89年	麻雀	有	有		テクナート
麻雀フライデー	35,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
フライデー	15,000円	'89年	麻雀	有	有		タイムマシン
祇園華	15,000円	' 年	花札	有	有		㈱ケイアイシー
デリンジャー	12,000円	'89年	麻雀	有	有		タイムマシン

タムテックス

四川省	30,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
四川省	12,000円	'89年	パズル	有	有		タイムマシン

テーカン

レッドクラッシュ	6,000円	'81年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー

データイースト

クルードバスター	148,000円	'90年	麻雀	有	有		テクナート
空牙	138,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
バルダーダッシュ	138,000円	'90年	パズル	有	有		テクナート
ロボコップ	50,000円	'88年	アクション	有	有		ソフトランド秀和
アクトフェンサー	50,000円	'88年	アクション	有	有		ソフトランド秀和
ロボコップ	40,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
オスカー	30,000円	'88年	アクション	有	有		ソフトランド秀和
ポケットギャル	30,000円	'87年	脱衣ビリヤード	有	有		㈲サンカンパニー
アクトフェンサー	28,000円	'88年	アクション	有	有		㈱玉屋
コブラコマンド	28,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋
Bウイング	20,000円	'85年	シューティング	無	有		ソフトランド秀和
ワンダープラネット	20,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
カルノフ	18,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
キャプテンシルバー	13,000円	'87年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
S.R.D.	10,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
イエローキャブ	8,000円	'84年	カーアクション	有	有		㈱ケイアイシー
リバレーション	7,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
トライアウト	4,000円	'85年	野球	有	有		㈱ケイアイシー
プロテニス	3,000円	'82年	テニス	有	有		㈱ケイアイシー
プロゴルフ	3,000円	'81年	ゴルフ	有	有		㈱ケイアイシー

テクノスジャパン

ブロックアウト	98,000円	'90年	パズル	有	有		㈱玉屋
ブロックアウト	90,000円	'89年	パズル	有	有		テクナート
スーパースターズ	90,000円	'89年	プロレス	有	有		テクナート
西遊降魔録	13,000円	'88年	格闘	有	有		㈱ロータスプレス
熱血高校ドッジボール部	12,000円	'87年	ドッジボール	有	有		㈱ケイアイシー
熱血硬派くにお君	6,000円	'86年	格闘	有	有		㈲サンカンパニー
ザ・ビッグプロレス	6,000円	'83年	プロレス	有	有		㈱ケイアイシー
熱血高校ドッジボール部	5,000円	'87年	ドッジボール	有	有		㈱ロータスプレス

テクモ

ジェミニウイング	30,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ジェミニウイング	25,000円	'87年	シューティング	有	有		テクナート
アルゴスの戦士	20,000円	'86年	アクション	有	有		テクナート
シルクワーム	19,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー

東亜プラン

ゼロウイング	50,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
ヘルファイアー	35,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋

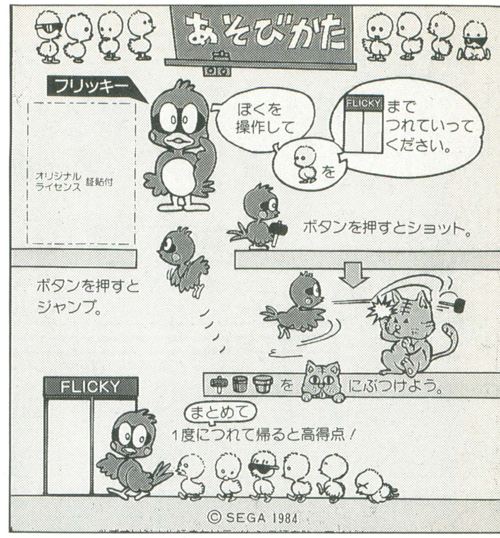
ナムコ

マーベルランド	150,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
マーベルランド	135,000円	'90年	アクション	有	有		タイムマシン
ファイネストアワー	130,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
ワルキューレの伝説	130,000円	'89年	アクション	有	有	ニューバージョン	テクナート
ワルキューレの伝説	128,000円	'89年	アクション	有	有		㈱玉屋
マーベルランド	128,000円	'90年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
ワルキューレの伝説	125,000円	'89年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス

■ソフトランド秀和　〠556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F　☎06－649－7177
■テクナート　〠556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06－643－7641
■パワードサービス　〠816 福岡市博多区諸岡4-29-23　☎092－572－4110



▶『フリッキー』のインストラクション・カード



◀ボーナス・ステージ。ニャンニャンが飛ばしてくるピオピオをナイスキャッチ!

ビデオゲーム中古基板情報

アサルト	124,000円	'88年	タンクバトル	有	有	ロムキット有,パネル付	㈱玉屋
オーダイン	120,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
未来忍者	120,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
フェリオス	120,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
バーニングフオース	120,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
バーニングフォース	120,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ファイネストアワー	120,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
アサルト	115,000円	'88年	タンクバトル	有	有	専用パネル付	パワードサービス
バーニングフォース	115,000円	'89年	シューティング	有	有		パワードサービス
フェリオス	115,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
バーニングフォース	115,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
ギャラガ'88	80,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
ワールドスタジアム'89	80,000円	'89年	野球	有	有		㈱ロータスプレス
ベラボーマン	78,000円	'88年	アクション	有	有	ボタン付	㈱玉屋
デンジャラスシード	78,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
ワールドスタジアム'89	78,000円	'89年	野球	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
フェイスオフ	75,000円	'89年	アイスホッケー	有	有	専用パネル付	パワードサービス
ブラストオフ	75,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
ロンパーズ	75,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
ギャラガ88	75,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ワールドスタジアム	70,000円	'88年	野球	有	有		㈱ロータスプレス
ドラゴンスピリット	70,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
メルヘンメイズ	70,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
システムI	60,000円	' 年		有	有		㈲サンカンパニー
ワンダーモモ	55,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
源平討魔伝	35,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
ワンダーモモ	35,000円	'87年	格闘	有	有		㈲サンカンパニー
源平討魔伝	30,000円	'86年	アクション	有	有		タイムマシン
源平討魔伝	28,000円	'86年	アクション	有	有		㈲サンカンパニー
ワンダーモモ	25,000円	'87年	格闘	有	有		㈱ロータスプレス
トイポップ	20,000円	'86年	メイズ	有	有		㈲サンカンパニー
ドルアーガの搭	18,000円	'84年	アクションAVG	有	有		テクナート
バラデューク	18,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
ドラゴンバスター	18,000円	'84年	アクション	有	有		テクナート
スーパーゼビウス	18,000円	'82年	シューティング	有	有		テクナート
ギャプラス	15,000円	'84年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
ボスコニアン	15,000円	'81年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
トイポップ	13,000円	'86年	メイズ	有	有		㈱ロータスプレス
ドラゴンバスター	13,000円	'84年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
ギャプラス	12,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
メトロクロス	10,000円	'85年	障害物競走	有	有		㈱ロータスプレス
ゼビウス	10,000円	'82年	シューティング	有	有		テクナート
ギャプラス	9,000円	'84年	シューティング	有	有		パワードサービス
ドラゴンバスター	9,000円	'85年	アクション	有	有		パワードサービス
メトロクロス	8,000円	'85年	障害物競走	有	有		㈲サンカンパニー
ゼビウス	6,000円	'82年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ギャラガ	5,000円	'81年	シューティング	有	有		パワードサービス
ディグダグ	3,000円	'82年	戦略穴掘り	有	有		パワードサービス
ディグダグII	3,000円	'85年	戦略島崩し	有	有		パワードサービス

日物

宇宙より愛をこめて	23,000円	'89年	麻雀	有	有		タイムマシン
レジオン	20,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
麻雀刺客	15,000円	'88年	麻雀	有	有		タイムマシン
お嬢さん	15,000円	'87年	麻雀	有	有		タイムマシン
麻雀殺人事件	10,000円	'88年	麻雀	有	有		タイムマシン

日本アミューズ

アンブッシュ	8,000円	' 年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー

日本物産

トリプルウオーズ	60,000円	'89年	麻雀	有	有		テクナート
麻雀トリプルウォーズ	58,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋
アームドF	17,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
麻雀殺人事件	15,000円	'87年	麻雀	有	有		㈱玉屋
テラクレスタ	13,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
子連れ狼	10,000円	'88年	アクション	有	有		パワードサービス
聖戦士アマテラス	10,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲サンカンパニー
テラクレスタ	5,000円	'85年	シューティング	有	有		パワードサービス
クリスタルギャル	4,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
パステルギャル	4,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー

ビデオシステム

スーパーフォーミュラ	138,000円	'90年	カーレース	有	有		㈱玉屋
スーパーフォーミュラ	120,000円	'89年	カーレース	有	有		タイムマシン
スーパーフオーミュラ	120,000円	'89年	カーレース	有	有		テクナート
麻雀大予言	110,000円	'90年	麻雀	有	有		タイムマシン
スーパーバレーボール	85,000円	'89年	バレーボール	有	有		㈱玉屋
スーパーバレーボール	80,000円	'89年	バレーボール	有	有		テクナート
麻雀夏物語	50,000円	'89年	麻雀	有	有		テクナート
麻雀ファンクラブ	48,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱玉屋
麻雀夏物語	35,000円	'89年	麻雀	有	有		タイムマシン
麻雀ファンクラブ	30,000円	'89年	麻雀	有	有		タイムマシン
アイドル麻雀放送局	28,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱玉屋
ラビオレプス	28,000円	'87年	シューティング	有	有		タイムマシン
ラビオレプス	25,000円	'87年	シューティング	有	有		テクナート
アイドル麻雀	24,000円	'88年	麻雀	有	有		㈲サンカンパニー

ホームデータ

個人教授	18,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱玉屋
麻雀放浪記掟	15,000円	'88年	麻雀	有	有		タイムマシン
個人教授	12,000円	'88年	麻雀	有	有		タイムマシン
麻雀放浪記外伝	12,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
麻雀放浪記掟	12,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
麻雀鹿鳴館	8,000円	'86年	麻雀	有	有		㈱玉屋

ホワイトボード

お雀子館	10,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
がんばれ珍さん	8,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー

ユーガ

麻雀学園	18,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱玉屋
麻雀学園	10,000円	'88年	麻雀	有	有		㈲サンカンパニー

UEP

ホールランド	6,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー

UPL

タスクフォースハリアー	48,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
浦島マージャン	35,000円	'89年	麻雀	有	有		タイムマシン
アトミックロボキッド	15,000円	'87年	シューティング	有	有		タイムマシン
忍者君・阿修羅の章	13,000円	'13,000年	アクション	有	有		タイムマシン

ユニバーサル

Mr. Do!	7,000円	'82年	戦略穴掘り	有	有		㈱ケイアイシー

ローラートロン

ドラゴンパンチ	25,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー

■㈱ロータスプレス 〒150 東京都渋谷区恵比寿南サンモール6F ☎03－760－6630

ファンタジー通信
手塚 一郎



▲静岡県浜松市・らんぶぅはらりん

今月の詞

月明りに照らされて
音も立てずに走っていく
闇にまぎれて屋敷に入り
金品奪って走り去る
悪いことなのは先刻承知
真面目になれない俺たちだから
スリルが好きな俺たちだから
金持ちが気づかないくらい少しだけ
俺たちが遊んで暮らせるくらい沢山の
宝石，金貨を持ち去って
今日も明日も騒ごうか

「盗賊の詩」
［三重県四日市市・**牧　大介**］

＊

こんにちは，手塚です。

先月の予告どおり増ページとなりました。みなさんのおかげです。ありがとうございます。これからも，よろしくお願いします。

さて，4ページになったことで誌面に余裕も生まれ，好評の「リレー小説・神の剣」にまるまる1ページ使ってみました。ぜひとも感想を聞かせてください。

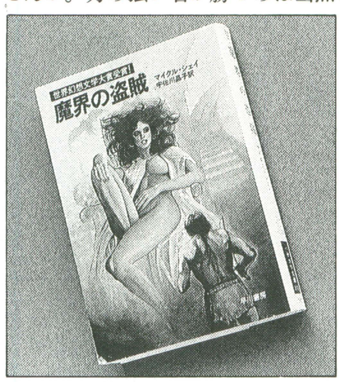
えーと「今月の詞」は，紹介する小説に合わせて選んだものです。戦士や魔術師もいいけれど，盗賊だって……ねえ。

BOOK

ファンタジーを舞台とした多くのRPGには「シーフ」なる職業が存在します。日本語に訳すと「盗賊」となりますが，これは文字どおりのものではなく，盗賊の持っている特殊技能（鍵をはずす，忍び歩きなど）を得意とする人たちという意味でしたね。

盗賊は多くの場合，戦士のように剣で敵をなぎ倒したり，魔法使いよろしく呪文を唱えたりできません。盗賊は〝力〞に頼るのではなく，〝頭〞を使い，機転をきかせて窮地を乗り切らなければならないのです。

「柔よく業を制す」という言葉があります。これこそ，まさに盗賊に当てはまると思いませんか。力の強い者が勝つのは当然の世界で


◀魔界の盗賊
マイクル・シェイ著
ハヤカワ文庫FT　定価580円

あるのに，それをひっくり返す人がいたとしたら……。考えただけでワクワクします。

ところが，RPGではこの盗賊を演じようとしない人が少ないようです。理由は簡単。彼らのゲーム・マスターが考えたシナリオで盗賊をプレイしても楽しくないからです。

シナリオの基本は，全員のキャラクターが活躍できるようにすること。これが守られていなければ，不満が生じてしまいますよね。

枕が長くなってしまいました。今月は盗賊を主人公とした小説を紹介しましょう。マイクル・シェイの「魔界の盗賊」です。

フリッツ・ライバーの「ファファード＆グレイマウザー」シリーズもこの部類に入るでしょうが，それでも「魔界の盗賊」なのは，単なるぼくの趣味です。あしからず。

主人公は，天下に名立たる盗賊のニフト。敏捷な，ひょろりとした男で，背は高い。頑健だが痩せていたために「痩せのニフト」と呼ばれ，同業者の中でもっとも偉大な傑物であり，思いやりに溢れていました。

そんな彼の手柄話が本書というわけです。四つの作品から成る中編集のため，あらすじは書きません。が，そのどれもが圧倒的な迫力を有している傑作だと断言しましょう。

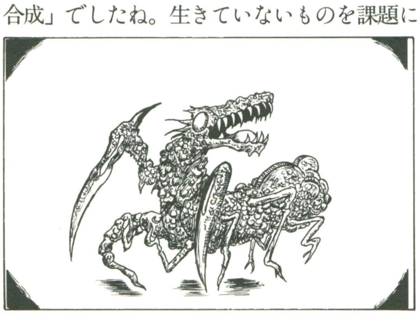
シェイの本領は，やはり他を寄せつけないグロテスクな描写。先日，同じくハヤカワ文庫FTから発売された「異次元の色彩」も興味のある人は読んでみてください。

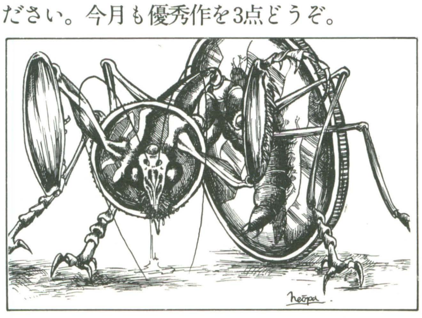
今月のC.Cコーナー

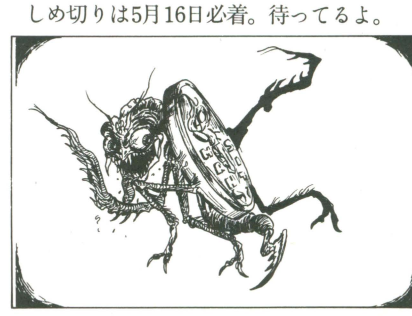
えーと，先月の課題は「金貨とカマキリの合成」でしたね。生きていないものを課題に使ったのは，はじめてだったように記憶しています。これが関係あったかどうかはわかりませんが，いつもより投稿数が少なかったように思います。みんな，もっとがんばってください。今月も優秀作を3点どうぞ。

さて，それでは来月の課題を。来月は，埼玉県戸田市・Shinーしんくんのリクエストで「キノコとゴキブリの合成」です。げ，両方ぼくの嫌いなものじゃないか！

しめ切りは5月16日必着。待ってるよ。


▲静岡県浜松市・K.Y


▲岐阜市・NEOPA


▲静岡県磐田郡・楠　健吾

MUSIC

★ぼくは，中世の騎士のテーマソングを思わせる曲よりも，それ自体が風であり，水であり，大地であり，そして炎であるような音楽が好きです。それは，RAVEL作曲の
「ソナチネ～優雅にして感傷的なワルツ」
「組曲・クープランの墓」
「水の戯れ」
「鏡」
などです。特に「水の戯れ」は，いたずら好きなウンディーネの姿が見えるかのよう。とっつきにくいかもしれませんが，どうぞ。

［東京都世田谷区・**錦織部　悠**］

ファンタジー通信伝言板







読者のコーナー

★手塚さん，こんにちは。今回は「ファンタジーQ&A」ということでお便りしました。ファンタジーの世界に，いわゆるロボットなるものは存在するのでしょうか。ファミコンのRPG「ファイナルファンタジー」には登場しましたが，その他にも有名なものがあったら教えてください。お願いします。

［埼玉県北本市・**あーる・ないん**］

■手塚：単に「ロボット」といってもその意味は広いので困ってしまいます。例えば，電気や磁気が利用されていなくてもロボットと呼ばれるのですから。この名称はチャペックという作家が自作の戯曲の中で使った造語ですが，現在では他人の意のままに動く人間をもそう呼びますからね。さて，答えですが，ぼくは剣と魔法に支配されている世界にコンピュータを使ったロボットを出すのは反対なので(リアリティがないんだもの)「ゴーレム」が有名です，としか言えません。印象に残っているのはラピュタのロボットです。

★突然ですが，RPGにもよく出てくるモンスターに「スライム」がいますよね。モンスター・マニュアルには「アメーバ状の……」なんて書かれているやつです。ところが「ドラゴンクエスト」のスライムは，どうやら他のとはちがうようなのです。あるゲームブックに，スライムが真っ二つにされているイラストがありましたが，その切り口には「すいか」のような種が描かれているのを発見しました。やっぱり，スライムは動物と植物の合の子なのかなあ。

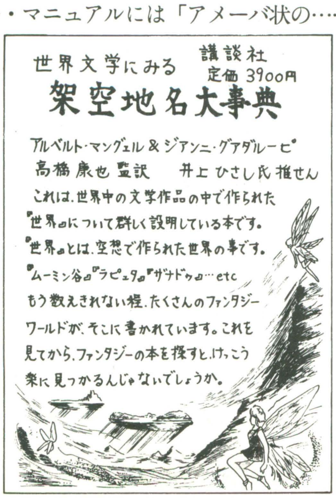
［滋賀県彦根市・**早川和宏**］

■手塚：わはははは。種があるスライムってのも楽しいね。でも，これは「ドラクエ」のスライムがそうなのではなく，イラストレーターの人が遊びでやったことだと思うよ。まあ，倒されても数が減らないのは，こういった理由からなのか，と考えられなくもないけど。あ，これじゃ，余計に増えてしまうか…。

★これは提案なのですが，Q&Aみたいなことをファン通でやるとおもしろいのではないでしょうか。さっそくですが質問です。「ルーン文字」とは何なのですか。

［埼玉県狭山市・**姜　武夫**］

■手塚：一応，Q&Aは募集しているのですが……。ま，いいけど。えー，ルーン文字についてです。これは魔法の呪文なのだ，と言う人がいるようですが，全然ちがいます。ゲルマニア民族の古代文字が正解。当初は24文字でしたが，スカンジナビアに広められているうちに少しずつ減り，最後には16文字になったそうです。ルーン文字の「ルーン（もしくはルーネ)」とは古代スカンジナビア語の「秘密」を意味しているとか。確かに魔術的な使われかたをしてはいたでしょうが，これがそのまま魔法であるとするのは，やはりまちがいだと思います。文字とか言語学関係の文献を自分で調べてみるのが一番でしょう。ただし，創作で「ルーン文字＝魔法」としてもいいと思います。創作は自由ですからね。



◀大阪府茨木市・YOURY

GAME

まずはカードゲーム「マジックマスター2・紋章使い」です。これまでの作品とはちがい，戦闘シミュレーション的な作りになっています。プレイヤーは「忌まわしき者」を召喚し，他のプレイヤーの魔物と闘わせます。力の象徴である紋章や呪文によってサポートするわけです。元は2人用に開発されたそうですが6人まで遊ぶことができます。

問い合わせ先：翔企画
TEL03-237-9498　価格2,060円（消費税込）



つぎは5月号のこのコーナーで紹介したゲームウオッチ「ガントレット」のアフターケアです。福島県郡山市・モヒカンダコくんの御指摘どおり，これは日本でも買えます。セガが輸入販売をしていることが判明しました。実はしめ切り後に秋葉原でぼくも実物を見て驚いたのです。セガは「カルノフ」や「シモンズ・クエスト」なども輸入していました。「マーブルマッドネス」も出さないかな。



リレー小説「神の剣」　第三章

●コームの章

村へとたどり着いたコームは，宿に部屋をとり，泥のように眠った。疲労も忘れ，傷の痛みも忘れ，そしてあの祭壇で聞こえた奇妙な声すらも忘れて，ただひたすらに眠っていた。夜が明け，陽が真上に昇っても，コームは眠り続ける。

——辺境の村セノリア。西のエジラ寺院と東の貿易都市スチルのちょうど中間に位置しているこの村は，エジラ巡礼に訪れる人々によって生計を立てていた。だが，こうして多くの人が集まってくると，中にはよからぬことを考える者もいる。盗みをはたらいたり，人殺しを平気でやってのけるような者が。そう，このゾードのような男が……。

再び，夜が訪れた。

盗賊のゾードは，とある宿屋へと忍びこむことに成功した。扉にかけられた鍵を，細い針金で器用に開けると，薄闇に支配された室内へと音もなく身を滑りこませる。

寝台の上には，1人の男が眠っていた。

——眠りは深い。

盗賊特有の鋭い勘で，そう判断したゾードは，それでも用心しながら「仕事」へと取りかかった。

灯りは，窓から投げかけられる月の光だけ。目を凝らし，室内を物色するゾードは，寝ている男がひと振りの長剣を抱いていることに気づき，にやりと笑みを浮かべた。

その時，コームは夢を見ていた。不思議な夢だ。闇の中に，剣を握りしめた自分がいた。強烈な恐怖が感じられる。胸に芽生えたのは殺意。殺さなければ，殺される。生き延びるためには，殺さなければならない。

しかし自分は，なぜ生き延びようとするのか。頭の中で何かが叫んだような気がした。

かっ，と目を開いたコームは，抱いていた剣を抜き，渾身の力を込めて真横に薙ぐ。

意識が無意識に打ち勝った瞬間，コームは自分のしたことに気づいた。逃げなければ。最初に思ったのが，それだった。

＊

今回の小説のベースとなったのは，三重県四日市市・**牧　大介くん**の作品。彼のは盗賊が剣で自殺してしまうものでしたが，このほうがおもしろくなるのでは，と思い，アレンジさせてもらいました。部分的な採用は愛知県西春日井郡・**X1復活を望む！くん**，兵庫県尼崎市・**浜崎泰洋くん**。剣が殺意を促すとか，人を殺すときに剣の声が聞こえるなどの辺りですね。来月は，どうなるのでしょう？

●ディーンの章

——この屈辱は忘れない！

体内に蓄積された疲労も，左肩から溢れだす痛みも，その思いにかき消され，今は感じない。ただ復讐を誓うのみ。

たとえ悪魔と血の盟約を交わしてでも，貴様にこの苦しみを味あわせてくれる！

ぽつんと落ちている自分の左腕であったものに睨むような視線を送り，何度も何度も復讐を誓う。殺してやる。

しかし，激情に身を任せるディーンも，失われてゆく血による無意識への誘惑には勝てなかった。視界は霞み，思考は薄れ，そして目は閉じられた。背中に感じられる石床の冷たさも，今となっては心地よい。

このまま死ぬのだろうか？

ふと，ディーンの脳裏を不安が過ぎる。

いやだ，死にたくない。死んでしまっては何にもならないではないか。生きるんだ。どんな窮地に追い込まれても生き延びてきたじゃないか。これまでがそうであったように，これからだって……。死にたくない。俺は誰にも負けないほどの強運の持ち主だったのではないのか。生きるんだ。生きて，奴に復讐するんだ。神様……いや，悪魔だっていい。頼む，もう一度，俺に……。

閉じられた目に，闇が見える。その暗がりの奥から，闇よりももっと黒い肌をした人物が，ゆっくりと抜け出してくる。声がした。

『気に入った。わしが睨んだとおりの男であったよ，お主は。生かしてやるさ，生かしてやるとも，だがお主は……』

最後のほうは聞き取れなかった。

どのぐらいの時間が経ったのだろう。ディーンは目覚めた。意識を失ったときから何も変わっていなかった。いや，左腕が。目の前に転がっている腕とはちがう，真っ黒な腕がディーンの左肩から生えていたのだ！

ディーンは，自分の左腕のために墓標を立てた。これまでの自分は死んだのだ。過去の自分との別れを終えると，彼は旅立った。

＊

今回のベースとなったのは静岡県浜松市・**山村　真くん**の作品。が，彼のは「左腕が意識を持っており，切り落とされたことで封印が解けた」というもので，これも逆の使われかたをしてしまいました。東京都板橋区・**間山博正くん**をはじめ，たくさんいただいた義手ネタを使いたかったからです。邪神（？）との契約は千葉県四街道市・**斉藤靖朗くん**。ラストは北海道札幌市・**興梠源伍郎くん**。

★コメント

今月は予告どおり，コームとディーンをそれぞれ主人公とした2作を掲載しておきます。じっくりと読んでください。

各作品の下の文でも書いてあるように，投稿作品をそのままの形で使うことはないと思われます。これが良いことなのか，悪いことなのかは人によって変わるでしょうが，たくさんの人が参加できるようにしたいので，これからもこの方式を続けていくつもりです。ですから，文章が苦手でも，かっこいいストーリーが考えつかなくても，とりあえず送ってください。何か1か所でも光る部分があれば，それでいいのですからね。

さて，それでは次回のためのコメントを少し書いてみたいと思います。

まずは，コーム。「神の剣」を守りとおした彼ですが，訪れた村で，盗賊をひとり殺してしまいました。以降の展開としては，これに関連した出来事を書かなければなりません。つまり，殺人を引金として，新たな展開を生むわけです。とりあえずは，舞台はこの村としておいたほうがいいでしょう。

続いて，ディーン。謎の黒人（？）の出現で闇のように黒い左腕を得た彼は，旅立つことになりました。が，コームの行方を知っているわけがないので，ちがう土地でストーリーを展開させることになるでしょう。その先で思わぬ出来事に巻き込まれて……というのもおもしろいかもしれません。ヒロインを出すなら，このディーンのほうが盛り上がりそうな感じがします。

さて，最後は作品募集のお知らせ。応募は原稿用紙，もしくはワープロのみしか受け付けません。文字数はこれまでとは変わり20文字×40行以内。5月15日の消印まで有効。感想やお便りを同封してくれるとうれしいです。



◀東京都北区・ATOMIC

マイ・キャラクター

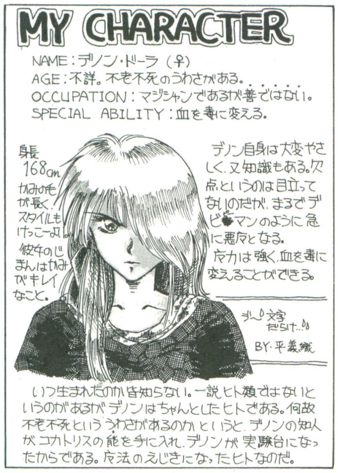
★（前略）ぼくは，ファン通でもっとファンタジーRPGを取り上げてほしいと思います。RPGはファンタジーというものに対するアプローチの中でも，かなり大きな表現手段だと信じているからです。確かに「テーブルトークRPG・コーナー」はありますが，ファン通でも，ぜひお願いします。そして，オリジナルのルールとまではいかなくても，手塚さんとファン通の読者による独自の「ファンタジー・ワールド」を構築しましょう。最後に，これの一環として，ぼくのオリジナル・キャラクターを紹介します。

§ キシュア・ガルバディーノ

男性　ハーフエルフ　36才

黄色の髪，少し長めの耳，二重まぶたです。ローブをまとい，ルーンスタッフを持っています。彼の父は地方の貴族ですが，エルフの女性との間の子供なので外には出さず，屋敷の中で大切に育てられました。そんな環境が彼を純粋な魔術師に育て上げたのです。父が死んだ後，その領地に残るわけにもいかず，困惑しているキシュアに追い打ちをかけるかのごとく母のエルフが行方不明になってしまいました。彼は，そんな母を捜すために冒険者となり旅立ったのです。

■**手塚**：どうも，ありがとう。このように文字だけの投稿も受け付けております！



◀兵庫県川西市・平 義織

お便り待ってます

ついに4ページの大台に乗ったファン通ですが，これで満足しているわけではありません。まだまだ，いきます。誌面さえ増えれば，やりたくてもやれなかったことが可能になるのですからね。ただし，それには，みなさんからのお便りがたくさん必要です。ぼくも一生懸命に読みますから，みなさんも一生懸命に書いて，死ぬほど送ってください。

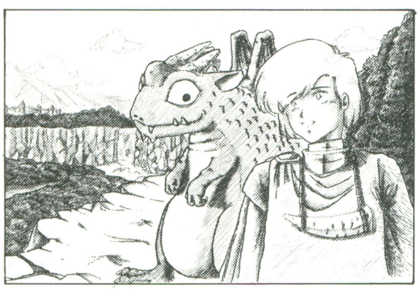
みなさんのお便りがなければ，増ページはおろか，減ページ（ああ，イヤな言葉）となってしまうことだってあるのですから。こいつは，避けたい事態ですね。

宛先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」それぞれの係

※「今月のC.Cコーナー」と「リレー小説」以外は特にしめ切りはありません。「読者のコーナー」への投稿が少ないので，こちらもよろしく。では，また来月！

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

4ページになったことでイラスト・ギャラリーも拡大しました。最近はイラストを投稿しない人からも「イラ・ギャラを大きくしてほしい」とのお便りを多くいただくようになりました。他の人の作品を見て，自分の想像力を刺激する――何だかとても素敵ですね。



▲高知市・無限商会

■**手塚**：合格記念に描いた作品とのこと。おめでとうございます



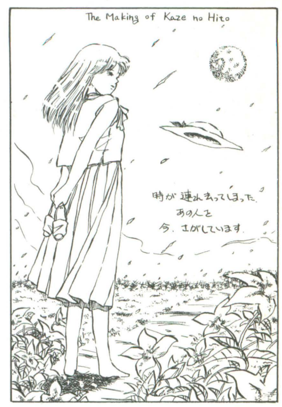
▲千葉県浦安市・ZUKA

■**手塚**：おもしろい画風ですね。この部分をもっと伸ばしていこうね



▲大阪府堺市・ありす

■**手塚**：ぼくもタニス・リーが好き。関係ないけど天使を描いてほしい



▲福島県須賀川市・ぷっつんカミーユ

■**手塚**：カミーユくんがイラスト詩集を出すそうです。楽しみ！



▲神奈川県相模原市・傭兵騎士団

■**手塚**：細かい部分まで描いてくれました。縮小されるのが残念



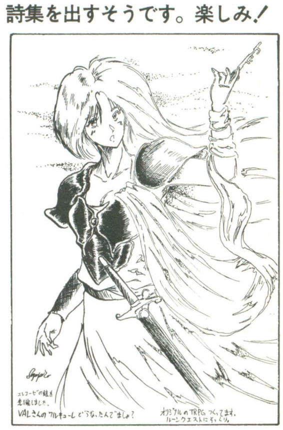
▲埼玉県草加市・渡辺謙太

■**手塚**：線がとてもきれいです。ウィズ漫画，期待してますよ



▲埼玉県幸手市・OOW

■**手塚**：イラストは油性でなくてもOKです。今月のお気に入り



▲静岡県浜松市・妖猫アプロ

■**手塚**：祝，ワルキューレ，PCエンジン移植！　また送ってね

テーブルトークRPGコーナー

ワープスファンタジー誌上プレイング ジェノサイドワールド・キャンペーン その23

イワノフグラードへの旅路

ORG/大貫 昌幸

このコーナーはテーブル・トーク・ロールプレイング・ゲーム（略してTRPG）について，いくつかの作品を発表しているORGの大貫昌幸氏の解説により紹介しているページです。

TRPGの名前の由来は，実際に人間がテーブルを囲むようにして集まり，それぞれがきめられたキャラクターの役割を演じながら対話によるゲームを楽しむところからきています。

誌上リプレイに登場するゲームの内容は実際に行なわれたゲームのようすを再現したものです。ルールは，㈱ツクダホビーから発売されている「WARPS」に従っています。

進行役はゲーム・マスター（GM）と呼ばれる人で，GMの力量と，参加者の協力で雰囲気が盛り上がっていきます。

CRPG（コンピュータを使ったRPG）とはひと味ちがったゲームの世界をお楽しみください。

ハイホー，ハイホー！　ゴールデンウィークは十分に楽しめましたか。ボクは仕事が忙がしくてねぇ，はぁと，タメ息ばかりついてます。ファイナルファンタジーIIIも，まだやってないんだよ。うぐっ。早くやりたいよ～！えーと，皆さんのおかげで，今月から待望の増ページです（でも前のページ数に戻っただけだったりして）。新しいイラストも定着してきたようすですから，これからもガンバッテいきたいと思います。ところで，このコーナーのファンのみんなには，ビッグなお知らせがあります（以前に話した，別冊のことじゃないよ）。

それも二つね。まだ発表できないけど，期待しててね。ぐふふふふ。

それから，何通か質問がきてたけど，リプレイのGMはボクが担当してますよ。でも，他のメンバーについてはナイショだよ。



シュレア・ストランディ・バックホーン

有角族の女戦士（2レベル）。永遠の命を求める実の姉シルヴィアと（妖魔忍軍）に命を狙われている。



シド・ウェットブレイド

水の精霊族（ウィンデーネ）の魔導戦士兼魔術師（2レベル）。勇者となるか女たらしとなるか，楽しみである。



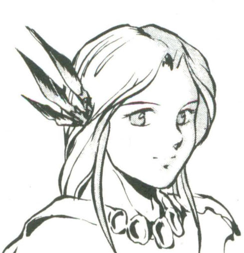
ジョン・カーター

トリコーン（三本角の有角族）の狂戦士（2レベル）。アホな発言と鋭い読み。天才と狂人のどちらにもなれるだろう。



マーティン・カーペンター

人間の狂戦士兼聖職者（2レベル）。フィーニアと同じ善なる神様を信仰しているのだが……，誰も信じてくれない。



フィーニア・リフレイン

有翼族の女聖戦士（2レベル）。パーティの良心回路も最近は故障がち。それでもキャラコンのトップは大したもんだ。



モード・アダムス

人間の冒険者（2レベル）。今回は活躍するのかしらん。それは読んでのお楽しみ。シドにほの字らしい。

前回までのあらすじ

冒険者たちの活躍により，ユーグランド北方の海にかけられた呪いは解き放たれ，魔の海域は消滅した。

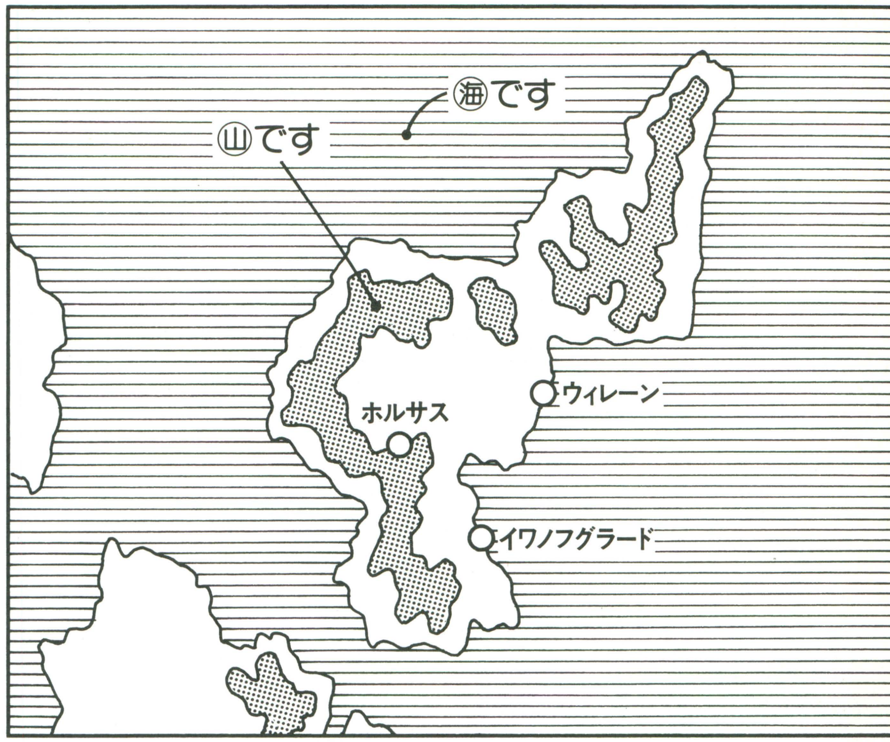
しかしその代償として，キャラクターたちは暗黒の精霊神ラ・オスキュリテを信仰する闇の精霊族（シェード）の司祭に，〝13日の金曜日〟という死の呪い（デス・カース）をかけられてしまう。

呪いをかけられたキャラクターは，13日になると永遠の悪夢の中に引き込まれてしまい，夢の中で殺されると現実の世界でも死亡してしまうのだ。キャラクターに残された時間は僅か1週間。その間に呪いを解く方法を見つけださなければならない。

ユーグランドの首都ウィレーンで，呪いを解くには「姿なき女王」と呼ばれるカップが必要であるという情報を得たパーティは，シドの故郷ホルサスへと向かうことにした。「姿なき女王」は，ユーグランドの精霊族に伝わるマジカル・アイテムで，シドの実家ウェットブレイド家の家宝として保管されているはずであった。

しかしながら，ウェットブレイド家を訪れたキャラクターたちを待っていたのは，「姿なき女王」が盗み去られていたという事実と，シドの婚約者ミランダであった。

かくして，「姿なき女王」を求めて，探索の旅が始まったのである。



エチュード25

ジョン：うぉっしぃ～！　さぁ1か月たったぞ。心の準備はいいかな。

GM：えーと。先月からの続きということは……。

シド：なぜ，みんなしてこっちを見る？

ジョン：とーぜん。

シュレア：男らしくないわねぇ。さっさとお話し！

シド：こわぁ～。

ジョン：ささ，お嬢様。ムチを持ってまいりました。と，ヒーロー・ポイントを使った。

GM：しかしジョンにはヒーロー・ポイントがないよ。

マーティン：拙者がかわりに使った。

シュレア：ホホホホホ。王女様とお呼び！さぁ～シド。痛い目にあう前に話しなさい。

GM：まぁまぁ。これ以上シドをいじめてもしょうがないでしょ。ミス・モードが助け船をだしたよ。

「誰だって，他人には話せないことが一つや二つぐらいはあるものですわ。シドさんだって，悪気があって黙ってるわけじゃないと思います。だから，これ以上追及するのはやめにしましょう」

フィーニア：「でも，シドさんがミランダさんにカップのことを聞くのはまずいなんて言うからですよ。今は一つでも情報がほしいときなのに」

マーティン：おおっ。性格が再び正気に戻ってるぞ！

フィーニア：私は前からまともです。

ジョン：さすがパーティの良心回路。

マーティン：なら，プロフェッサーギルの笛の音を受けてみろ。パピープーパピープー……。ダークに生まれしものはダークに帰れ！

GM：ええい。今の読者はキカイダーなんか知らんぞ。

ジョン：なら，ファイブマンならいいのか。

フィーニア：そういう問題じゃないと思うけど……。

GM：さて，話を進めるよ。

「でも，私たちにとって大切なことなら，きっとシドさんは話してくれると思います。シドさんを信じてあげてください」

シュレア：「でもね，モード。〝姿なき女王〟が見つからないと，私たちは呪いで大変なことになってしまうのよ」

GM：「それはそうですけど……」とミス・モードは黙ってしまったよ。

シュレア：続きは？

GM：モードは黙っている。

マーティン：うぐっ。沈黙。雰囲気が苦しい。誰かしゃべってくれ。

ジョン：うむ。確かにシドをいじめるのにも飽きたしな。ではオレが尋ねよう。

「いいか。ミランダに尋ねるのがまずいとしてだなぁ。どーせいと言うんだ。シドは？何か案があるなら話してくれんかなぁ～」

シド：「そうですね，まず，イワノフグラードに向かってみるのが手ですね。街のギルドか何かに接触できれば情報も手に入りますからね……」

フィーニア：でも，シドのお家の人たちも捜したんでしょ。今さらイワノフグラードで新しい情報なんか手に入るのかしら。

シド：どっちの味方なんだよ？

フィーニア：あら，私は客観的意見を述べただけよ。

マーティン：それより，シドの意見は拙者が先月言ったものと同じじゃないか。つまらんな。

シュレア：「いいじゃない。行きましょうよイワノフグラードに。ここでじっとしているよりましだわ」

シド：「すべてはイワノフグラードに着いてからですよ」

ジョン：しかし残念なのだぁ。

シュレア：何よ？

ジョン：モードとミランダの泥試合が見られなくて。

GM：ミス・モードは悲しすぎるぐらい大人だし，それにシドを信じていからね。ミランダのほうは，まだまだ子供。キミたちの話合いが終わると，「シーちゃんシーちゃん」と，寄ってきて，他のキャラクターにはお

かまいなしだよ。
シド：なら，ミランダを別の部屋に連れていって，また旅に出ることを話します。
GM：彼女は猛然と反対して，どーしてもシドが行くというなら，自分もついて行くと言ってきかないよ。
シド：そこで，残り一つのヒーロー・ポイントを使ってしまいましょう。ヒーローの説得です。
GM：OK。
シド：では，あらためてイワノフグラードへ出発しましょう。
GM：ところでシド？
シド：はい。
GM：「ミランダさんのことはいいんですか」と，ミス・モードが聞いてきたよ。
シド：「ええ。キミは心配しないでいいから」
マーティン：はいはい。先行って。先へ。

エチュード26

GM：さて，ウィレーンは大して大きな国ではないから，イワノフグラードまではすぐに行くことができるよ。
シュレア：今日の日付は？
GM：2月9日の夕方だよ。キミたちはそろそろ今夜の宿を捜しているところだね。ちなみに，イワノフグラードへは，明日の昼過ぎには着けるよ。
ジョン：すると10日の昼かぁ。くわぁ～たった3日で何せいって言うの。
フィーニア：イワノフグラードに着いてからが勝負ね。
シュレア：誰かにつけられてる気配はないですね。
GM：大丈夫だよ。しばらくすると，海岸線の道沿いに，1軒の宿屋が見えてきたよ。
シド：海岸線？
GM：ゴメンゴメン。ホルサスからイワノフグラードへは，一度海岸に出てから街道を進むのが一番早いんだよ。
シュレア：ふーん。
GM：何だよ。その不服そうな顔は。
シュレア：べつに。
ジョン：シュレアったら，ちょっと変。うふふふ。
フィーニア：やめなさいってば。
シド：えーと。宿屋の名前ぐらいわかりますよね。
GM：いや暗くてよく見えないな。看板には，何とかインって書いてあるよ。
ジョン：元老院かな。
マーティン：いいや，入院じゃないか。
ジョン：衆議院だな。

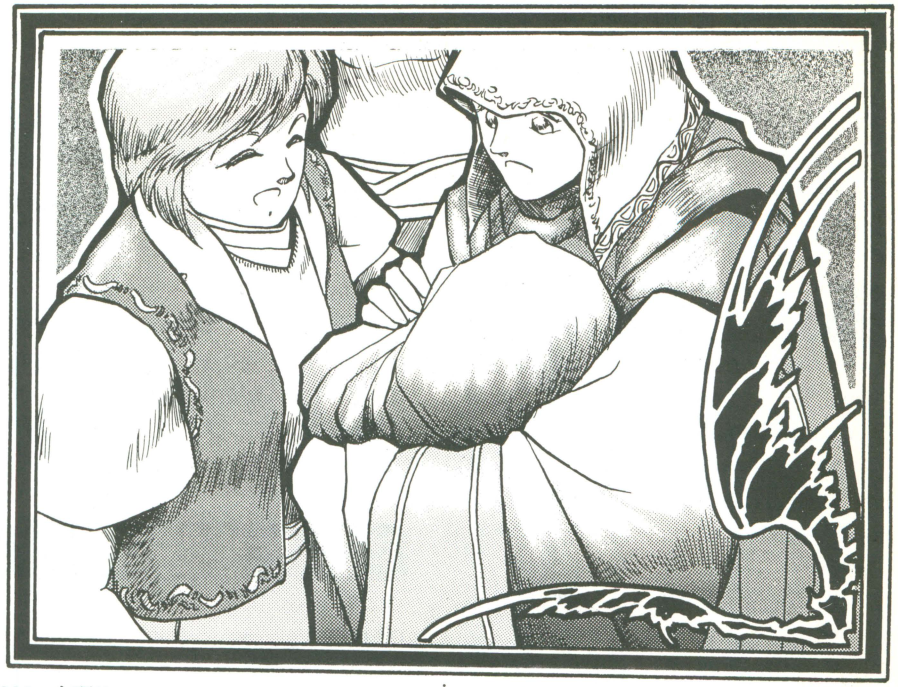


フィーニア：本当に飽きませんね。
ジョン：フィーニアさんも一つどーですか。
フィーニア：なら，正倉院とか。
ジョン：なかなかですが。座布団はまだまだですね。
シド：まぁ，名前なんてこの際いいか。
「すいません！」と，宿屋に入っていきます。
GM：「いらっしゃい」と人のよさそうなおやじさんだよ。
ジョン：「なら，女性3人にヤロウが3人だ。1泊頼むぜ」
GM：「毎度おおきに」
宿屋の1階はお決まりの酒場になっていて，地元の船乗りたちが騒いでいるよ。
マーティン：部屋に荷物を置いたら，話しに加わろう。情報を集めなくてはね。
フィーニア：なら，私はモードさんと少し離れた場所に座って，ようすをうかがいましょう。
ジョン：オレはマーティンと一緒に，客の間に入っていこう。
マーティン：「みなさんご機嫌ですな。今宵は神が酒を天から降らせたもう日。おおいに飲みあかしましょうぞ」
GM：どうやら，魔の海域の消滅したことについて話しているようだよ。表向きはカクールが呪いを解いたことになってるけど，船乗りの間では，カクールを助けた冒険者たちのことが噂になっているらしいね。
マーティン：拙者は思わず自己陶酔の世界に浸(ひた)ってしまいそうになって，そこら中にいる客に酒をおごりまくるぞ。
ジョン：「で，その冒険者の名前とか格好は？」船乗りの一人に聞いてみた。
GM：「確かトリコーンの狂戦士で……。あれあれ」
ジョン：にやぁ～り。
マーティン：「マスター，酒をじゃんじゃん持ってきて」
ジョン：魔の海域でクラーケンを倒したとか，適当なことを言って場を盛り上げるぞ。うお～！
GM：さて，ジョンとマーティンは2D6して，特性チェックしてもらおうかな。出た目が2～4なら，ドンチャン騒ぎがだーい好きだよ。
ジョン：ジョンはドンチャン騒ぎが好き。
マーティン：拙者はもっと好き。
ジョン：茶ぶ台かえし！
フィーニア：で，何か情報は手に入ったのかしら。
GM：この状態で入ると思う？
フィーニア：いいえ。
GM：でしょ。ところで，フィーニアとシドと

シュレアは知覚力チェックして。
シド：成功だよ。
GM：なら，2階の客室から，20才ぐらいの女性が降りてくるのに気づいたよ。
シド：「この乱痴気パーティーには参加しないほうがいいですよ」
シュレア：あんたまでボケてる場合？
シド：反省のポーズ。
フィーニア：女性のようすは？
GM：フィーニアには一目でわかるけど，彼女はキミと同じ種族のようだね。
ジョン：そんなの，耳を見れば一発だって。
GM：はいはい，外野は黙ってね。で，その女性はどうやら，赤ん坊を抱いているようだよ。

エチュード27

シュレア：なるほど。下のドタバタ騒ぎで，赤ちゃんが眠れないから，若いお母さんが子供を抱いて降りて来たというシチュエーションですね。
シド：しかし，こんな宿屋に泊まってるんですか。
フィーニア：それより，騒いでる連中に注意しましょう。「あなたたち，もう遅いんだから，少しは静かにしたらどう」
ジョン&マーティン：へいへい。
GM：ジョンとマーティンが騒ぎをやめると，急に静かになったよ。
シド：結局うるさかったのは，お前たち二人だけか。
ジョン：うむ。
シュレア：きっとその赤ん坊は勇者に違いないわ。
シド：何の話しだ。
シュレア：シドが言ったんでしょ。こんな宿屋に泊まってるなんて変だって。きっと，あの赤ん坊は勇者で，悪い連中に追われてるのよ。だから……。
ジョン：うーむ。ガリガリと想像してしまうな。
GM：ミス・モードが若いお母さんのところに行って，赤ちゃんを抱かせてもらおうとしてるよ。
「私もシドさんの赤ちゃんが欲しいな」
シド：ゲホゲホ。
フィーニア：赤ちゃんってかわいいんでしょ。男の子，女の子？
GM：男の子だよ。立派なツノもあるしね。
フィーニア：ツノ？
シュレア：何驚いてるのよ。有角族の子供なら，ツノがあって当たり前でしょ。
フィーニア：でもお母さんは……。



GM：有翼族。
フィーニア：でしょ。ちょっと変じゃない。
シュレア：やはり勇者の子供かしら。
ジョン：わかったぁ！母親は有翼族だが，父親は有角族と見た。
GM：ピンポーン！正解だよ。
マーティン：これはビックリ。ユニコーンとペガサスのハーフかぁ。
シド：キャラクターとして考えた場合，特徴はどうなるんだ。
マーティン：こういった場合のハーフは，ハイブリッドとして，優秀な個体が生まれるのだな。
シュレア：やっぱり勇者ね。
フィーニア：なら，こちらから自己紹介をしましょう。何か訳もありそうですしね。
GM：「ご丁寧にすみません。ご挨拶が遅れまして。私はエリーヌ・フレッソンといいます」と，彼女も簡単に自己紹介をしたよ。子供のほうはマルコという名前だよ。
シド：「まぁ，ここで知り合ったのも何かの縁。よろしかったお話をお聞かせくださいませんか。私たちはイワノフグラードに，盗まれた私の家の家宝を捜しに行く途中なんです」
GM：「イワノフグラードですか」と，彼女は驚いているよ。
シュレア：「どうかしました？」
GM：「いいえ。私もイワノフグラードに行く途中でしたから」と。えーと，彼女の話しをまとめるよ。
　マルコの父親はアル・リベールといって，イワノフグラードにある有角族の商人の息子なんだ。で，そのアルが修業の途中で知りあったのがエリーヌさんというわけなんだ。二人はお互いに愛しあって，マルコが生まれたんだな。
シュレア：なら旦那さんは？
マーティン：何という可哀想なことを聞くんだシュレアは。この場にいないんだぞ，アルさんは。亡くなったに決まってるだろ。
GM：おいおい，物騒なことを言わないでくれよ。話しには続きがあるんだから。
マーティン：残念。
GM：で，子供が生まれたのはいいんだけど，旦那さんのほうが修業の途中だったから，二人は正式に結婚をしてないどころか，旦那さんの家族はエリーヌさんのことをまったく知らないんだな。そこで，一足先に旦那さんがイワノフグラードに戻って，家族に事情を説明してるんだよ。
フィーニア：なるほどねぇ。ところで，有角族と有翼族の結婚て，何かまずいことでもあります？
GM：今の世界で，日本人が国際結婚するぐらいの感覚かな。
フィーニア：なら，アルさんの家が固い家庭なら大変ね。
GM：そうじゃなかったら，おもしろくないだろ。
シド：やれやれ。
ジョン：ところで，アルの家がイワノフグラードでどれくらいコネのきく商人か尋ねてみよう。
GM：エリーヌさんの話しでは，かなり大きいらしいね。お父さんはある地区のギルド・マスターらしいから。
マーティン：きたぞぉ！

ジョン：「なら，私たちと一緒にイワノフグラードに行きましょう。そのほうが安全だし……」
GM：「そうですね。あなたがたも捜し物があるとか。もしかしたら，お役に立てるかもしれませんからね」
ジョン：こりゃ1本とられたな。
GM：というわけで，今月はここまでです。

TRPG一口メモ

今月から少しずつ，CRPGとTRPGの違いにいて説明していきたいと思います。

まず最初は能力値（アビリティー）についてです。

CRPGとTRPGを比較した場合，一般にプレイヤーの行動に関してはTRPGのほうが自由度が高いということになるけど，純粋なデータ処理の面から見ると，これは逆転しているんだよ。

ドラクエやウィザドーリィ，ウルティマなどほとんどのCRPGは，キャラクターの成長に伴って，能力値も成長していくよね。それも，一定の割合ではなく，キャラクターごとにバラバラで成長していく。

ところが，TRPGの場合，能力値の成長するゲームというものは，案外少ないんだな。たとえば，ワープスには10個以上の能力値があるけれど，どれも成長はしないでしょ。D&D®もソードワールドもそうだよね。

これは幾つもの能力値をレベルアップのために書き直してたりしたんじゃ，キャラクター・シートが何枚あっても足りなくなっちゃうし，レベルアップの処理にも時間がかかっちゃう。

だから，たいていのTRPGでは，能力値をランダムに成長させないで，そのかわりのもの（基本命中値やST判定値など）を一定の割合（たいていはキャラクター・クラスで定められている）で上昇させているんだ。

キャラクターのデータ管理をプレイヤーがしなくてはならないから，作業は楽なほうがいいだろ。TRPGはプレイヤー同士でワイワイガヤガヤとシナリオを進めていくのが楽しいんであって，強いキャラクターを作るのが目的じゃないんだから。

次回からは，ワープスファンタジーで使用する個々の能力値について，具体的に説明していく予定です。

プレゼントのお知らせ

久々のプレゼント・コーナーです。今月はD&D®の発売元㈱新和さんのご協力により，D&D®の専門誌オフィシャルD&Dマガジンの13号～15号をセットで，5名にプレゼントします。

内容は，冒険企画局やORGによるD&Dのリプレイ，SNEの安田均氏によるAD&D・コンピュータ・ゲームの紹介などです。

なお，オフィシャルD&Dマガジンは，地方小出版流通ルートで取り扱ってますから，今回手に入れられなかったときは，書店で購入してくださいね。

例によって，希望する人は「マイコンBASICマガジン編集部TRPGコーナー・プレゼント係」宛にハガキで応募してください。住所・氏名・年令を忘れずにね。

締め切りは5月18日（当日の消印有効。いつもより早いよ！）です。

キャラクター　人気コンテスト

今月の順位は以下のとおりです。

1位	フィーニア	16票
2位	シド	9票
3位	モード	8票
3位	シュレア	8票
3位	マーティン	8票
6位	シルヴィア	6票
6位	ジョン	6票
8位	ミランダ	2票
9位	ハエ男など5人	1票

キャラクター人気コンテスに応募する場合は，必ずハガキの表に「キャラクター人気コンテスト」と，記入してくださいね。それと1枚のハガキでは，一人だけを推薦してください。

なお，第8回までの累積結果による総合順位は以下のとおりになります。

1位	フィーニア	86票
2位	シド	74票
3位	モード	67票
4位	マーティン	60票
4位	シュレア	60票
6位	シルヴィア	57票
7位	ジョン	48票

このコーナーに関するお手紙は，下記住所まで。

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電波新聞社 月刊マイコンBASICマガジン
編集部・テーブルトークRPGコーナー

イラストコーナー



BY：すぎふみ（愛知県）
O：読者サービス第二弾にも期待してますよ。うっぷ。



BY：LIGHTFOX（熊本県）
O：そう言えば，ハエ男ですらイラストが来ていたんだねぇ。サンキュー！



BY：WAKAME（福岡県）
O：大丈夫だよ。フィーニアをNPCにしたりしないから。



BY：D－DAY（神奈川県）
O：シルヴィアとの関係はどーなると思う？これからも応援してよね。



BY：ちゃずくん（富岡県）
O：なんでフィーニアが一番人気なんだろう。理由を教えて？



BY：平 義織（兵庫県）
O：マーティンに関する面白いアイディアがあたら送ってね。

＊ WARPSに関するお問い合わせは㈱ツクダホビーまで。
〒111 東京都台東区元浅草3－1－3 TEL. 03-843-1139／1130

KONAMI NEWS STATION

KONAMI

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

「恋はみず色・さくら色」～激動のペレストロタコ～

いきなりで突然ですがパラピン原田にひき続き，なぜか私達早坂(22女)砂井(22女)が担当することになってしまいました!!

早坂：私達の記念すべき第一弾なんだから，やっぱり恋愛よね。
そう恋愛の事について，お話ししちゃおうと思います。
題しまして「恋はみず色・さくら色」!!

砂井：世の中には男と女がいるでしょ。男と女しかいないじゃない。
どうしてなんだろう，不自然だよねェ～，50種類ぐらいの性別があったらどうする!?やだ！やっぱりあたし気持ち悪い。オエッ
私は絶対男の人しか好きにならない。

早坂：でもさぁ～　今の世の中，女みたいな男，男みたいな女，女くさい女，男くさい男がいるでしょ。

砂井：うん。いろいろ，いるよねェー。

早坂：私は，男くさい男って，好きだけど，それでいて色っぽい人がいいなぁー。

砂井：基本的に私も男くさい男って好きだけど，森田健作みたいな男くさい男はやだ!!

早坂：そうだよね〝俺は男だーッ〟とか言って，何青春ぶってんだろう！やんなっちゃう。俺なのはわかってんだに　ウニ　カニ。

砂井：だいたいさーあ～　雨の日も　風の日も　雪の日も　お正月も朝5時起床なんて，信じられない!!　もし私が森田健作と結婚したら，ノイローゼになっちゃう。

早坂：ネェーネェー砂井，今まで，いろんな恋してきたでしょ。
あたしもさ，片手でたりるだけの恋してきたけど，女みたいな男ばっかりだったの。女ってやっぱり〝やだっついてくっ〟ってキリンのようになりたいって思ってるよね。

砂井：そうだよね。私もそれは同感。男の人にはやっぱり，自分より強くあってほしくて，それでいて尊敬できる人がいい。そういう人って，自然に「ついて行きたい……」って思っちゃうものなの。そうそう，マダラみたいな人。

早坂：ジャン　ジャン・ちがう!!　ちがう!!　ちがうでしょう。こういうオチじゃないの！　もぅ一困った人なんだから～「恋はみず色・さくら色」はどこいっちゃったのォー!?

砂井：やっぱり，この世の中，男と女しかいないけどいろんなカラーの人がいるから，恋にはいろんな色があると思うなぁ～。

早坂：ぐんじょう色とかねずみ色とか!?

砂井：もォー　せっかく　キレイにおわると思ったのに～

早坂：エーと，ちゃいろでしょ，うーんとまっくろでしょ

砂井：もォーいい加減にしなさい　しなさい　しなさい——

早坂：はい!!はい!!わかりました。
てなわけで，結論としては「やっぱり恋は恋」いろんな男と女がいるんだもん
「人生いろいろ」って歌があるように「恋もいろいろ」かな？
でも一つ読者の人に言いたい，男も女も顔じゃない。やっぱり，ハートよハート。

砂井：うん…うまくまとまったね!!
(でも，やっぱりかっこいい人には目がいっちゃうよねェ)

そんなこんなで早坂と砂井はブツクサ言いながら会社を出ました。





総　評

「ソウヒョウつったって労組じゃないぜ！」と意気込む私だが，この二人はトウキョウーチバライン系ウォーターフロントに住んでいるので私はちょっと尊敬しています。自宅だし。「スパ」にのせてやる，資産5億円娘とかいって。さて，私のことで恐縮ですが，前回「故郷のアノクタラ山脈へ帰る」という一言で，関係各位には「原田さん，ほんとうに有機農業をおやりになるんですか？」と各所で質問されました。わはははは。ほんとうは違うぞ，東欧へ行って味の素の普及に努めるのだ。ついでにインドへ渡り，タジマ杜氏をしのぐと言われるあのタージマハール杜氏に会って酒づくりの奥義を伝授してもらうのだ。わははは……。でも，こんなことばっかり言っててはいけない気もちょっぴりする私です。まあとにかくこの早坂，砂井(サゴイ)シスターズのクルクルの一てんきぶりには何かとお腹立ちのむきもございましょうが，まあここはひとつ，温い心と目で見守ってやってください。手紙なんか書いてやるとつけあがるかもしんないけど喜ぶので出してやってもいいです。

文責：平仮名で書くとヘンな「だらいらま」パラピン原田

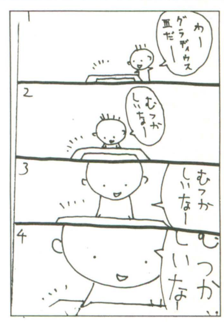
世界の首脳が注目する中，連載開始!!

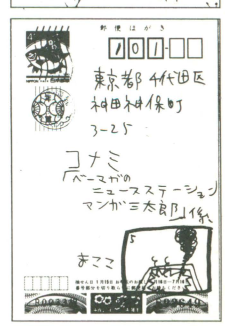
ペレストロ・ナニ？

(ほんとは「マンガ三太郎」)

ソ連が観光地になったらナホトカあたりで「ペレストロ・イカ」を売り出すに違いない。もうこれは絶対。だいたい日本の商社がだまってねえです。地元の漁師ウラジミール・ペストロビッチさん(45)に「だんな。ええ話がありますのんや」とかなんとか調子いいこといって近づき，単なるスルメかなんかを卸して，ナホトカ名物「ペレストロ・イカ」としてポンニチの観光客に売りさばくに違いない。「もうかりまっしぇこりゃ，あんじょうきばりやっしゃ」てなもんです。さて，「ペレストロ・ナニ？」コーナーですが，ほんとにこのコーナーにハガキを出してきたのが数名いました。偉い。福井県の寺尾君，他です。けどおもしろくないので載せません。てなわけで，今月のマンガさんザンス。PN：まここ，の作品ザンス。お金を入れないでデモだけみて「むつかしいなー」って言ってるところがオカシイ。

まあ，この作品についてはそれはとりあえずどーでもよく，この次に何らかの作品を送ってくれることへの期待で載せました。よろしく。





ソータにいちゃん！聞いてる？の

コナミ新作大速報

(価格は税別)

MSX 2	「クォース」	発売中	5,800円	ROM
X68000	「クォース」	6月8日予定	6,800円	
PC98	「クォース」	近日発売	未　定	
MSX 2	「ＳＤスナッチャー」	発売中	9,800円	DISK
PC98	「天と地と」	今夏発売	未　定	

コナミ週刊テレホンサービス

早坂，がんばってます。一度でいいから，私の声を聞いて下さいネ。

東　京：03-262-9110	新　潟：025-229-1141
大　阪：06-334-0399	福　岡：092-715-8200
札　幌：011-241-4900	大牟田：0944-55-4444
青　森：0177-22-5731	鹿児島：0994-72-0606
秋　田：0188-24-7000	

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

Vol.29 ウルフチーム戦記

ゴールデンウィークも去り、春から夏へと変わろうとしている中、うれしいことに僕を悩ましていた花粉症がついに全快した。今までの苦しみがうそのように治り、これからますますパワーを発揮できそうだ。

さてこのたびウルフにも春風とともに5名ほど新顔がやってきた。彼らの初々しい顔を見ていると、僕がこの業界に入りたての頃を思い出すようである。彼らの力がウルフの血となり、肉となっていくのを期待しようではないか。

というわけで彼らの歓迎会の意味も含めて、さっそく親善ボーリング大会が行われることになった。誰が一番ポイントが高いのか？　そして最高得点賞は誰の手に？　こういう遊びの中からも、我らウルフはNEWゲームへの糸口を掴もうとしている。この貪欲な程の精神が我々のゲームに対する姿勢といってもいいだろう。

ところで諸君は「哭きの竜」をご存知だろうか。竹書房発行の近代麻雀に好評連載中の麻雀劇画である。ウルフはこれを「RYU」と称してゲーム化することになった。これも麻雀好きなスタッフの力によるところが大きい。もちろん僕もこの劇画には目をつけていたのだが、まさかウルフでゲーム化するとは思ってもいなかった。とにかく「哭きの竜」はチェックしてくれたまえ。

(AKISHINO)

杉ちゃんの AVを語る！

ウルフチーム未踏の分野、それはピンクである。

今回からこのコーナーは、私杉ちゃんが担当することになりました。名付けて“杉ちゃんAVを語る！”。先月までの、五十公野大先生の格調ある文体を引き継ぎ今月からは、“一人暮しの、むふふ夜の調べ”をテーマに、筆を進めようと思うぞ。

さて、いきなりであるが、今月の一押しは、ずばり、“穂高奈々”である。スーパークリスタルから、まだ2本しかリリースされていないこの新米AVギャルを、もし貴方が知っているのならば、かなりの通である。

特に、お勧めなのが、“リアル・エクスタシー”の1本。内容的には、“制服”のほうが、良いのだが、なんと言っても、このビデオのパッケージの奈々ちゃんが、可愛い！　ついついレンタルビデオ屋で慎重な杉ちゃんが手をのばしてしまったほどだ。〔幸いのこと、貸出し中ではなかった。〕内容は、70点ぐらいの出来だが、借りて損することはない。

また一歩、ピンクに近付いた。

おまけ。山下章先輩、なんと私は、もう1年小平刑務所にいることになりました。トホホ。国立への道は、遠い。　〔杉〕



浜さんの みんなと遊ぼう!!

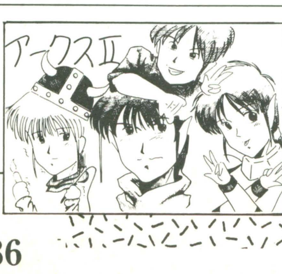
ようっ！浜だ。5月に入り、新しい学校や職場にもなれて、今まさに青春パワーが爆発している頃だと思う。いいことだ。

話は変わるが、兜町では古来から「人の行く裏に道あり花の山」というのがある。つまり、人気の逆目に妙味があるということだ。みんながスーやサーラを描いているときにガルシアとかを描けば、目立てるというのを暗示した言葉だ。

絵が苦手な奴はすごいアイデイアで勝負だ。王道を行きたい奴は、魂を込めたイラストを描いてこい！浜さんをシビレさせるようなイラストを送ってくれよな。　（浜）

▼埼玉県 もんじさん





◀青森県 何奴さん



長野県 赤羽俊宏さん◀



▲千葉県 ZUKAさん



▲和歌山県 酒井くれはさん



▲北海道 MI☆Oさん

戦う坊さんの麻雀修行

戦う坊さんは今せっせと麻雀をしている。とーぜん麻雀が好きだからなのだがやっぱり麻雀はいい。奥が深い。最近ウルフは麻雀づいている。プログラマーのだらえもん六ちゃんはけっこー(かなり)弱い。あうたびに『麻雀うまくなったか？』と聞かれ、『かんべんしてくださいよー』の毎日。
実は彼はウルフで麻雀のプログラムを組んでいる。どんな作品になるのかは乞うご期待といったところ。多分この号あたりに広告が載っているんじゃないかと思うんだけど、捜してみてね。

さて、この早稲田の近くも学生街の習いどおり、雀荘が結構ある。学生街なので変なおじさん達に絡まれることもなく、仲間内だけでわいわい楽しめる。麻雀は人間性のよく出るゲームだといわれるが、全くそのとおりだと思う。普段おとなしい人がやけに陽気だったり、普段騒がしい奴がやっぱり騒がしかったりと、面白い。

「ロン」「メン・ホン・イッツードラドラ」「げげーっ倍満かよー」といった会話がたばこの煙に曇った店内に響いているのを聞くと妙に懐かしいような気にさせられる。

やっぱり麻雀はいい。

一家で仲良く家庭麻雀、一日一回楽しく麻雀。レッツ麻雀！　―戦う坊さん―



RPGを救え！

「グラナダ」、そして「AXIS」が終わり、いよいよここに新企画が発動しようとしていた。そうロールプレイングゲームなのだ。今ここに二人の異星人が地球のRPG界を狙って、行動を開始しようとしていた。一人は企画屋、一人はプログラマーであった。

彼の名は宇宙忍者「P」2代目。体長3.5インチ、体重550トンの巨漢(？)。初代ウル○ラマンに敗れた「P」の異母兄弟である。彼の頭の中には果たして何が巣くっているのだろうか。

そしてオタク星人「GOB」。隣星オタッキー星党首「IZ」を密かに師とあおぐ筋金入りの変な奴である。日本では下総の金貸し「大黒や井の蔵」と名乗る。

はたして彼ら異星人の野望とは何なのか、ことに彼らは「シムシ○ィ」に出演のためにこちらには来られないのだ。地球のRPG界は彼らの侵攻によってどうなってしまうのか！
(以上解説：石坂○二)

というわけで私こと井の蔵はいよいよ2本目のRPGに挑むことになったわけだ。ふふふ、愚かな地球の諸君、私の挑戦受けてみろ！　(井の蔵)

ガンバルマン日誌

風薫る五月、黄金週間も終わって、街はすっかり新緑の季節となった。ウルフ・チームに営業として入社して以来、早四ヵ月がたった或る日のこと、私のもとに予期せぬ人物から依頼がまいこんだ。

依頼人は企画室の古狸、井上一義であった。

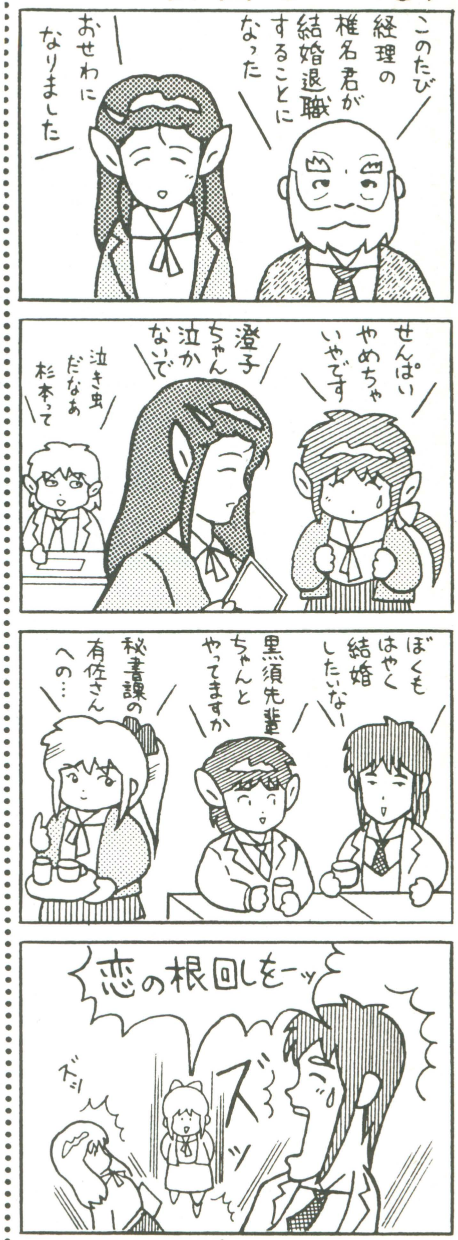
井上「ベーマガの原稿お願い」
私「はあっ？」
井上「ウルフゲーマーズに新しくコーナーを創るんでなんとか頼むだっちゃ」
私「なんで俺なんや」
井上「君しかいないっちゃ君しか」
私「ティーリリッ、ティーリリッ、ドッン」

私には、このオタク井上の依頼を断わることができなかった。それには深い訳があったのだ。実は私、メンズノンノを愛読するディスコ大好きナンバーマンなのだ。先日もアルマーニのジーンズを買ったばかりに、井上私設金融金庫にお世話になったのだ。畜生、金さえあれば！ポルシェ928 S4も買えるし、井上に頭下げることもない。夢のコスタリカ旅行にも行けるんだ。

よーし、ガンバルマンだ。　(かやの)

ビジネス あーくしゅ

根回し　(Ⓖ)



乙女のつれづれ

木々の「みどり」も「あおあお」としてきましたね。ふむ、日本語っておもしろい・・・なぁんて遊んでいる場合ではないのだ。いよいよ、まにゅうばあせぷたあ「グラナダ」様の登場だっ！うおおおっと君をうならせることまちがいなし。X68000を持っていない人は「ARCUS II」や「ZAN」をプレイしながら次の作品を待っていてね。もちろん、あーくしゅも忘れずに。

連休はやっぱり、ゲーム三昧かなぁ？
(OGA)

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTECアーテックCorp
〒177 東京都練馬区石神井1−26−13 福本ビル3F
「アーテックトレンド」○○○係 TEL03(904)0440

どでーん!! 今月のアートレは見開き2ページのイラスト大特集だ!! イラストの大きさだって変化してるぜ! 計37枚を採用し，ページをブチ抜いて,「載せすぎだよー」という贅沢な文句も来るアートレが，さらにやりました。自分でもあきれています。困ったねぇ。

ということで，お相手は〝載せすぎヴァカ助・ヴァスカ橋本〞!! こりゃ，颯爽(さっそう)と行くしかないな! 風と共にっ! ホウホウ!!



東京都江戸川区：龍田彦十郎
いっしょに送られてくるほかのイラストとは違って，ずいぶんとスッキリしていたので採用。木彫みたいだねー。



桐生市：関久美江
ガデュリンでの一番人気なのかな? アレイ・ブルーは。

頑張るプログラマー大募集!

アーテックでは，やる気があって「ゲームを作りたい」という，燃える頑張るプログラマーを**常時募集**しています。

機種は，X68000とPC-9801。どちらでもCまたはアセンブラレベルでのプログラミングが可能な方。X68Kでは，最初は移植を担当していただきます。

面接希望の方は，何か〝力量の目安となる作品〞を用意して，月～金曜日の午後に下記までお電話ください。詳細をお知らせいたしますので，〝張り切って〞どうぞ!

TEL03-904-0440(担当：橋本)

DWII・怪物魑魅魍魎募集!

現在開発中の『**ダークレイスII**』では，昨年の「ダークレイス・いきあたりばったりモンスターデザイン大募集!!」に引き続き，

ダークレイスII・つきあたりどってりモンスターデザイン大募集!!

を行います。コイツは，ベーマガ読者だけの**大特権!!** みんな，注目するしかないねっ!

ハガキでも封書でも，カラーでも白黒でも，かっちょ良くて不気味で美しいモンスターを送ってくだされ! モンスターの特徴や説明は，文で書いてもらったとしてもほとんどが変更されるので，絵で勝負してください。

採用されたら，もちろんゲームに登場するほか，大記念品をプレゼントしちゃいます! 頭をくるくるさせ，頑張ってデザインしてください。**締め切りは5月末日(必着)**，宛先は下記の通りですのでよろしくね!!

アークテック「ダークレイスII・つきあたりどってりモンスターデザイン大募集」係まで。

それと，今頃…となってしまいましたが，Iでの〝ただひとり〞の採用者の発表をします!「赤虫くん」(ゲームにはレッドワームという名前で登場)をデザインしてくれた，福岡市の**新海達也**さん。記念品をいろいろと贈らせていただきましたので，うひうひですね。

明るき光と栄光を!

訴 や～りたいな～，や～りたいな～。バルバトゥスがや～りたいな～。……というわけで，FM-77／AVにも出してちょ!! できないとは言わせない…。 (浦和市：**あっくん**)

担 気絶しました。

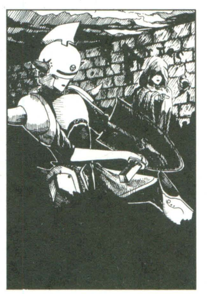
訴 バルバトゥス，MSX2に移植する予定はないんですか? なんか，すっげーおもしろそーなんだもの。 (船橋市：**らっぷす**)

訴 バルバトゥスをMSX2に移植してもらえないかなー? ディガンもMSX2で出たんだから，次はバルバトゥスを頼みますね。 (兵庫県：**税こみZAN**)

訴 MSX2には，オリジナルとか移植とかしてくれないんですか? おねがいしますよー。 (佐賀県：**ちょっぱ**)

担 うぬぬぬぬ…。強烈な訴えだなあ。残念ながら予定はありません。本当は88と同時開

デカイぜ! 多いぜ! 荒れてるぜ! さすがのアートレ・ビック



島根県松江市：奥迫 誠
キミの絵だけ雰囲気が違ってて目立つんだよね。ハガキの表もいつも笑わせてくれるし。



愛知県西尾市：すぎふみ
ありそうで，あまりないイラスト。もえているのっ!! ならば，これからもバンバン頼むよっ!!



大阪府交野市：NAE
4枚もいただいていいんです。このイラストは，右下の女の子の笑顔が採用の決め手!!



宮城県栗原郡：May★be
絵柄が大変気に入ってます。こういうのが，うにゅにゅっと，言葉では表せないくらい好き!



広島県尾道市：CAROL
富山県井波町：安積なお
所要時間が言えないという点描，お疲れ様でした。表がにぎやかなのがよろしい。



岐阜県：NEOPA
んまぁ!元気な娘だこと。元気ってことでの採用だ。



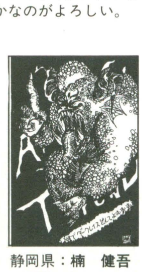
徳島県：ますぢん
こっちもさらに元気!!すごい勢いだなぁ，この娘も。



東京都多摩市：浪 蘭美
うちょー!!文字が読みにくいぞ!「おいらが描くとかわいくなくなる」だなんて，充分かわいいじゃないの! ピュー!!



兵庫県尼崎市：
超爆Z-ZONE
山梨県：椚 白夜
下の鳥?がいいね。



静岡県：楠 健吾
3段階になってたけど，やっぱコイツがいいやね。



埼玉県上尾市：
B-KNIGHT
かわいい初投稿。どうぞよろしくね。



愛知県：しるば
噂はあくまでも噂だから困ったもんだ。Wが抜けてる。



北海道札幌市：
宇魅河☆あおい
テスト前にバンバン書く人多いなぁ。



兵庫県：平 義織
埼玉県：月実
上の狼男が強烈です。こっち向くな。

発の予定だったんだけど，消えてしまったんだよおおお。僕個人としては，ぜひ出した方がいいのに，とは思っているんだけど，やっぱり無理でしょうね（言い切ってしまう）。

アートレ天国　お伝え！

Q　イラストは，みんな，ハガキに書いているのですか？　　（山梨県酒拆市：㊍）

A　ほとんどはハガキです。別に封書でも構わないけど，ハガキ大の紙に書いて，イラストの表にも**「アーテックトレンド」**という宛名と**住所・氏名・P.N**を忘れずに記入してください。書いていないと，ステッカーを送るときに困ってしまう……。

Q　ハガキって，何日までに届けばいいの？　（愛知県豊川市：**SITOME**）

A　13～15日ごろかな？　テキトーです。

Q　あーてっくさんに元ファルコムの〝ドット野郎〟山根ともおさんが移ったってホントですか？　（兵庫県川西市：**平　義織**）

A　うそです。

声　ところで私，恋人宣言なんてしたっけ？おぼえてなーい（いーかげん…）。だって私には，かんわいー奥さんがいるんよー。はにー（りいくね）。―後略―　（埼玉県上尾市：**月実**）

担　ええ，ええ，誰も宣言なんてしておりませんよねえ。先月も申しましたが，あれは誤植なんですよ。僕も見た瞬間はわからなかったんだけど，ちょっと経ってからビックリどどすけてでした。後略部分の〝おそーじおばさん〟には笑ってしまった。そうだよな，アーテックは汚いよなあ。とはいえ，SHHI'Sカンパニーの訪問時のあの異様な汚なさは特別で，今は結構スッキリしてますよ。

ところで，〝あいのおたより集III〟を見た感想を言います。「月実のぺー，げつみうどん！」…匿名さん（笑）から聞いた悪口（なのかな？）を使ってみたかっただけヨホーン。気にしてね。

伝　ダークレイスX68K発売オメデトウ!!!?今からSHHI'Sに入ってもいいんでしょうか？　ぼくみたいな異分子はダメかなあ。　（島根県松江市：**奥迫　誠**）

担　ということなので，あとは関係者の方々よろしく。奥迫くんのイラストは誰も好きだけど，グラフィックの新庄さんも大変気に入っているようだから，これからも投稿バンバンよろしくね。それと，ハガキ表の〝指紋〟には笑わせていただきました。

X68K版ダークレイス，やっぱり発売して欲しいのかな？　うーん，これはプログラマーを待つしかないな。誰か参上してくれ!!

声　山口社長って，ホモじゃなかったんですね…。えーんしくしく…。　（**ぼくってホ◯**）

担　なぜ山口さんのホモ説にこだわるんだ？わからない……。出所もわからない……。ホントのところもわからない……（笑）。

告　一部の投稿者の方々へ。結構見受けられるんですが，社名は「アーティック」じゃなくて，「アーテック」ですよ。暗記してね～。

終　今月はイラスト大特集だったけど，感想はどうだったかな？　多過ぎる？　そんなことはない！　だって，今月は投稿量がグーンと増え，134枚も来ちゃったんだから。ボツにするのが苦しくて，ついにはこうなってしまったのでした。アートレが始まって来月で2年になるから，その記念も兼ねたことにしちゃいましょ（実は，2ページにしたはいいがネタがあまりにもなく，ダークレイスII担当の平手さんにも原稿を依頼したところ，「う――，ぎゃお――!!　だから，歯が痛いんだってばあ。ふうぅん…」なんて声を出して，左のほっぺたをプンプンに腫らしたままあっちへ逃げられてしまった挙げ句の最後の手段だったなんて，虫歯になっても言えない）。

そうそう，今月は，イラスト送らなくていいです。たまには募集しない月があってもいいでしょう。送ってもらっても，すべてボツにします。本当ですよ（うそだよね～，と思って投稿しても，あなたの名前を誌面で見ることはないでしょう）。絶対に送っちゃダメだからね。代わりに他社へ送るのが賢明だね。

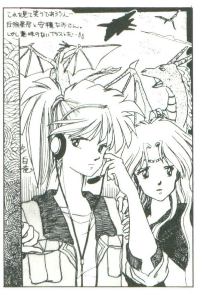
では，傲慢な態度をとりつつ，この辺りでバイバーイ。来月またお会いしよう！

★　★

リどどすけ☆ほにゃらかプースケ☆チュルっと・イラスト大特集!!



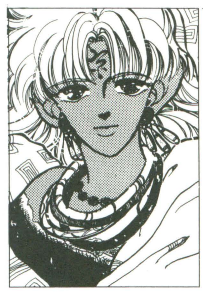
兵庫県川西市：**平　義織**
なーにをゴチャゴチャ言ってるんだか（表で）。ところで，テープの話はどうなったんだい？


山梨県甲府市：**白夜**
ホント，見れば見るほど意味のないイラストだなあ。甲府っていうと山しか思い浮かばない僕。


徳島県板野群：**やういち**
うまい！　うまいよなあ。ひたすらそれだけに尽きる。奥のドラゴンもカッコいいね。



大阪府東淀川区：**石井たつお**
これは即座に採用が決定するイラストの代表だね。絵柄も雰囲気もいい。大変なお気に入り！


神奈川県鎌倉市：**玉緒あたる**
ハガキ表の〝出血〟を見て息が止まった。血に弱いんだよお!!　では，これからもよろしくね！


埼玉県＆広島県：**月実姫と親衛隊長CAROL**
おうおう，がんばって守ってくれや！　反響が大きかったよ。


奈良県：**琴辺紀音**
ワクワクしているのはいいことです。人生チュルチュル。


鎌倉：**玉緒あたる**
雑巾しめて泣いてるのかと思ったら，鳥だったんだね…。



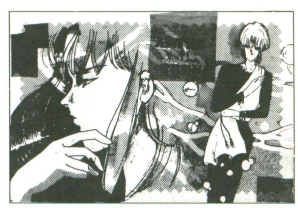
大阪府：**ソープ**
水をテーマにということです。落ちていくー感じかな。



岐阜県美濃加茂市：**藤井　悠**
そういえば，今日，昔の投稿をチラホラ掘り出していたら，ポテトチップスの写真があったよ。いやー，若いねぇ。


徳島市：**Zuberin**
随分と面白い（変な）ことで感動するんですねぇ…。


世田谷区：**龍嬢**
龍嬢さんの絵って細身の人ばかりだから，デブ描いて。


岐阜県岐阜市：**碧水晶**
いやぁ，脅しが結構効きましたよ。これからもバンバンよろしく!!……だけど，このP.N打ち込むのめんどっちー!!



島根県：**おおち**
この何にもない，さっぱり，スッキリした感じがいい。


埼玉県：**REAPER**
いかにも〝森〟だね。ところでキミ，本名がないよ！



愛知県木曽川町：**みゃんがぁ㋪**
1年も前の絵です。復活させちゃった。



福岡県：**WAKAME**
岐阜県：**百石奈緒**
岐阜県：**藤井　悠**
これも大昔の復活。



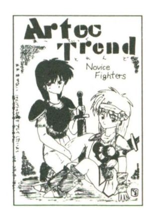
浦安市：**ZUKA**
心臓のような壺のような果実のようなものはなんだ？



茨城県日立市：**トンクル・アム**
別にヘタじゃないよ。泣くな少年!!



鳥取県：**LINDA**
ママ，だなんて，すっごい子供を産むんだな，この娘。



島根県：**昼行灯**
カサカサっとした印象のイラスト。なんとなくいいな。

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

どもども，SPSのあっこで～す，でへっ。GWも終わって後は夏休みまででっかい休みはない。いや，製品が完成するまでプログラマには休みなんぞないのである。そうなると今年の社員旅行も危ないのである。あたしゃそんなのいやである……。「ねぇぇぇっ!!大五郎部長さ～ん，製品完成したらみんなで「花博」行きましょうヨ，駄目かしら??「花博」行きてぇよ～グスン。」と一人で舞い上がっている場合じゃないか……それじゃ今月もＳＰＳスピリッツまいりましょう。

あのね，「サイバリオン」……

SHARP/SPS最新作は「サイバリオン」って先月号でもお伝えしましたよね。「しっしっ資料をくれェ～」とのたうちまわっているわりには着々進んでいるようなのでご心配なく。びにょ～んびにょーん伸び縮み自由自在のタイトル画面が完成し，背景にも色がつきましたヨ。今回は開発部隊も多数に別れて進行中なので７月？いやまてよ…夏休みまでは完成できるといいなっ！くらいにしておこうン～～無責任な発言……。

ところでね，「ワールドコート」……

移植もんが続きますが，ナムコさんからでているアーケード版「ワールドコート」だす。ユーザーのみなさ～ん!!こりゃ「買い」ですヨ。Bigニュースとしては，PCエンジンみたいに４人playモードにもできたら対応したい……あ～こりゃこりゃなどと宅の主任が申しております。はたして68Ｋで可能なのかしらん??どーやるのかなぁ？ちっと期待しちゃうよね。きっと主任のことだからどーにかしちゃうと思うけど。発売はSPSから６月以降の予定。それと，あくまでも，あくまでも噂なんだけどぉ，現段階で企画中のなかに秘密事項があるみたい……エヘッエヘッ??○×○×モード??……こっちも楽しみだぁね。

そんでもってね，「X68000新作情報」

まずは，ナムコさん御馴染「ワールドスタジアム」なのだ。ファミスタの人気に追い付け追い越せくらいの気持ちで気合い入れてますのでこちらもよろしくね。

発売は「'90秋」の予定。乞うご期待!!

本当は，まだまだあるんだぞぉっと，もちろんSHARP/SPSだって後がつまってるのだ。情報があっこの耳に入り次第お伝えするから楽しみに待っててね。

お～～～っと!!待ったコール!!

もう一つ，大事な情報を忘れていませんかってんだ!!

「HOST3(9)PRO68K」バージョンアップサービス開始のお知らせです。

現在，「HOST3(9)PRO68K」を使用してホストを運営なさっている方で，まだ登録葉書を出していない方は早急にＳＰＳ宛お送りください。

Ver1.10が完成しますので，完成次第登録ユーザーの方に発送をさせていただきます。

これまた期待して待っていてください。

SPS-NET 情報局　by 大五郎

今月もSPS-NET情報局のコーナーを大五郎がお伝えする時間がやってまいりました。今回はた～～～～くさんお伝えする情報があります。

まずは，実験的に１回線だけMNTクラス７で運営しておりましたが，今回めでたく全一般回線がMNPクラス７に入れ替わりました。モデムはMD24FS７です。

取り替えることは以前からお知らせしておりましたが，この度実現致しました。

次に，アクセス，書き込みが大幅に増えたためにボードメンテナンスの時間が大変かかり，それを緩和するため，特にデータ量の大きい「X68K」のボードを２個に分け，「AX68K」「BX68K」としました。

それにともなって，ボードメンテナンスをホストを停止しないで実行できるように改良されていますので，今までのようにメンテナンス時間中ホストが停止するといったこともなくなりました。

この機能（オンラインボード，メールメンテナンス）は，「HOST3(9)PRO68K」のVer.upで可能になります。

最後に，２～３個ボード名募集中があったのですが，めでたく全ボードにボード名が入れられ40ボード全てが開放されたというわけです。

さあ，現在(4/9)トータルアクセス回数が193,736回ですので，この号が出る頃は20万回を突破しているかも知れません。

それでは来月号までさよ～～なら!!！

「お葉書あ～りがぁとなぁい」のコーナー

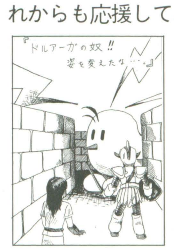
今月もたぁっくさんのお葉書送っていただきました。全部紹介できないのが残念。みんな～ほんとにあ～りがぁとなぁい。これからも応援してね。



★ネメシス'90もみなさんの期待にそうよー，がんばってます。もう少しまってね。
岐阜県海津郡・クェプル&チョコボール



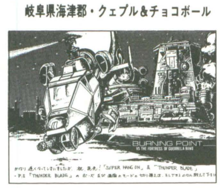
★高校生になれたのかしらん？
宮城県仙台市●乱馬



★最近のティキちゃん，どこにでも出没するね。
島根県松江市●奥迫　誠



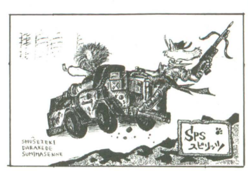
★なんか…いい，実は仲良しだったのね!?
京都市北区●コロナ



★見よ…このド迫力…いやーすごいわぁ。
神奈川県横須賀市●西島淳一



★反対派の意見も今回のせてみました。ふむふむ……。
新潟県新潟市
●中さんM25



★こういったイラスト，めずらしいのでのせてみました。どこへ行くのかね。
大阪市東淀川区
●石井たつお



★へい！まかしときい！
神奈川県南足柄市●菊地栄雄



★いつもきれいなイラストありがとない。色出ないの残念だな。
東京都町田市●BiN



★いやまあ，元気よさそうなKIちゃんだね，こりゃ。
大阪府茨木市●YOURY

エニックス通信

発売元：㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒169
東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル5F

46億年物語——THE進化論——レポート

いよいよ、5月の26日に発売になる「46億年物語－THE進化論－」！生命進化をモチーフに地球史46億年の物語をファンタジーとして解釈したこのゲームは、原案にSF大賞作家・川又千秋氏、音楽にドラゴンクエストでお馴みのすぎやまこういち氏、原画にドラクエⅣ」のスタッフ、あさみつよし氏他こだわりの面々がアツイハートで制作しました。

さて、先日ゲームを発表してからの反響ですが、〝進化論＝シュミレーション＝固い＝むずかしそう〟というイメージがあるようでした。しかし雑誌関係の方々に実際お見せしたり、テストプレイしてもらった後の共通した感想は「えっ！ぜんぜんイメージと違う！こんなに入りやすいんだ！」と驚かれていたようです。

そうなんです。このゲームのコンセプトは、今までゲーム化が困難であった〝進化〟というテーマを全く違う角度からアプローチ、つまりドラマを重視するということで実現に成功しました。

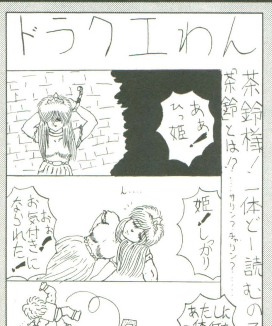
実をいうと、このゲームは最初はシュミレーションという方向で企画があがったのですが、練っていくうちに、46億年の地球と生命のドラマ、恐竜たちや、未知の生命のドラマの方が、とても魅力的であると気づき、システムをシンプル化、ドラマ性重視の今のシステムに変更したのです。そして、調べていくうちに、この星には、数々のドラマがあったこと、そして、今まで知らなかったそのドラマに改めて敬服したものです。

このゲームを通して皆さんがこの星のロマンを感じとってこの星に生きていることが楽しくなってもらえば、このゲームは成功だとスタッフは思っております。

そしてエニックスも地球の進化に負けないようこれからもおもしろいゲームを発表し、進化させていきたいと思っています。どうぞよろしく…。

46億年物語ディレクター：よねだ　たかし

エニックス展



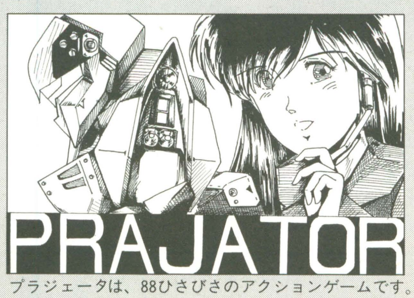
なかなかいいところついてますね。
神奈川県・トトカルリスくん



合格おめでとう。がんばってクリアして下さいね。
茨城県・中村南子さん



これが最後の合作だそうです。
酔虎★&魅羅亜樹くん



プラジェータは、88ひさびさのアクションゲームです。どうぞよろしく。

青森県・何奴くん

ソフトウェア企画部が、移転しました。

4月16日より、ソフトウェア企画部が移転しました。

パソコンソフトに関するお問い合わせは、下記住所、電話番号にお願い致します。

新住所
〒169 東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル　5F
㈱エニックス、ソフトウェア企画部
☎ 03-5272-2374

※なお、ファミコンソフトのお問い合わせは今まで通り、03-371-5581にお願い致します。

お手紙ください

エニックス通信では、みなさんのイラスト、御意見など楽しいおハガキを募集中です。応募は、ぜひともハガキでお願いいたします。イラストは、カラーだときれいにできませんので、白黒で濃度のはっきりした作品がベターです。エニックスの作品に登場するキャラクターを主人公にしたショートショート。4コママンガなども受け付けております。

時節にあったもの、新作ソフトのイラストは、掲載される可能性大ですよ。

エニックス通信は、みなさまが作るページです。ボツを恐れずビシビシ送ってくださいね。

アルバイト募集

エニックスでは、アルバイトを募集しております。パソコンゲームが好きという方。ゲームのデバック中心の仕事です。詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

☎03 (5272) 2374
担当　狩野まで…。

編集後記

なんとか引越も済んでこのコメントを書いてるんですが、去年も今迄いた木村ビルに引越するんで、ばたばたしていたような気がします。まさか一年足らずで引越するとは思いませんでしたけど心機一転がんばろうということで今回は、これまで。

〈ポコ〉

YOU-ING メサイヤ MASAYA PRESS INFORMATION SPECIAL ISSUE Vo 4

日本コンピュータシステム株式会社発最新情報

春はどこへいった

いや，失礼，最近とみにたまっているものですから,え，いやだなあ，わかってらっしゃるくせに久しぶりです，はい，はい，はい，書いているのはいつも私。本年もひとつ宜しくお願いします。

不思議な事に早くも4回めです。面積が増えて値段は同じ。よしよし。いや，どうも販促の仕事をしているとすぐに予算へ話がいってしまう。何といっても春だからな。よし。

近況ですか？そうですね，入ってくる奴は入り，出ていく奴は出ていき，さようならこんにちはというわけで，いやあ，自由な若者はいい。ちがいますか？まあ，結論を言えばメンバーは増加の傾向にあります。基本的にみんな元気です。情報通の方はご承知の通り，PCエンジン，メガドライブに続き，ゲームボーイ，更にゲームギアへ参入しました。

さて次は何でしょう？いえ，いいたいことは解ります。待たせるだけ待たせて，というのも事実です。しかし，いまとなっては……。……ははははっはのは……はぁ……いやあ，やりますよ今年は。とりあえずよし。PCエンジンです。ビデオのほうが好評発売中（貸し出し中，かな）のソル・ビアンカCD-ROM 2版，ええまだ売ってないんですよこれが。6月，今度こそ発売予定です。

すまんすまんすまんすまんすまん。そうか。そしてこれまたビデオが6/21発売予定のOEDO808，CD-ROM 2版は，秋，…かな。ごめんごめんごめんごめんごめん。Huカードも目白押し。(このセリフ，聞き飽きた，かな）秋には4Mの伝統的手法RPG，冬には何と，（このフレーズも古い，かな）改造町人シュビビンマン2が出没するらしい。まったくもって，お願いだ。なかなか。メガドライブです。やはりメインディシュはシューティングでしょう。ヘル・ファイアー8月予定，アーケード移植です。その他オリジナル企画盛りだくさん（…ふう…）ゲームボーイです。対戦型アクションパズル，名前はこれが載る頃には変わっているかも？近々登場，だよ。

ゲームギアです。まだ詳しいことはアレだけど，がんばっています。アクション，かな。パソコンですぅ。例の件では，確かに相当心苦しい限りです……。

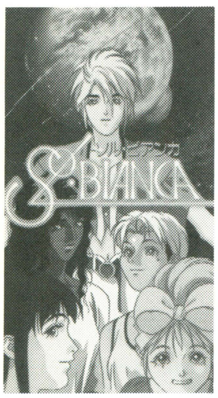
がんばって，います，本当，いつかは，きっと，ええ，やりますよ。

次の企画は着々です，本当。

とりあえず，東京おもちゃショーで逢いましょう。(開西とかのひとはどうなってしまうんだ!!)

そうはいっても世の中悪い話ばかりではない（この項おわり。次回へつづく）

★　★



←これはビデオ発売中

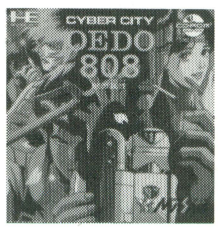
↓これはゲーム，もうすぐ発売(本当)



↓これは小説，発売中



↓これはゲーム，しばらくのち発売(本当)



メディアミックスアラカルト

何か料理の名前にでもありそうだが，まあよしとして，今年は，やりますよ（そればっか），OEDO808オリジナルアニメビデオ第1巻，6/21，JHVより発売。サウンドトラックCD. 7/5キングレコードより発売。

小説版1，2巻好評発売中。第3巻，6月下旬発売。イベントの企画もあるから期待して欲しい。

それから，ビデオオンリーのソフトも何本か待機中ですぞ。



三重県一志郡
CORONDAくん
ウーン，謎マスのイラストもなかなか珍しい。買ったら感想もきかせてねー。



埼玉県比企郡
北原翔くん
……テンプルはね。テンプルはね，もうここにはいないんだよ……シクシク



福岡市　阿武くん
またまた御久しぶり。あけましておめでとう。福岡ではゲームのイベントがなくて残念。



神戸市　金清くん
はいはい，パート2は動き出しましたよん。受験どうでした？



富山県井波町　ぼくってクパー！　ちょわん
いやあ，何故かソルビのイラストは少ないだね。恩田くんのファン，がんばって。



埼玉県久喜市　山田くん
ミュージックアート88，もうすぐ絶版です。急いで，急いで！

〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル
PHONE　03(486)6314
FAX　03(499)5996

テープサービス03(486)6318始めました！(冷やし中華かっつーの！)

お手紙，色々ありがとう。また今回も全員の分を掲載できなくて悪い悪い。

懲りずに，またお願いします。いつまでも待っています。

（参考までに4月12日の昼下り記す。）

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〠465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

やったね! X68000版『ルーンワース』製作快調だっ!!

★

どもっ!! 天上天下唯我独尊バトル営業………じゃなかった，企画開発マンよぴかぱです。

4月の異動で開発部に出戻りしてしまった情けないワタシ………。でも，このコーナーの担当は，まだまだ続けるのでこれからもよろしくね。

★

《今月のお便り》

●こんにちは!! 近頃X68000ではぜ〜んぜんないジャンルARPGがやりたい!!

ARPGといえばT&Eさま。T&Eさまといえば，そう『ルーンワース：黒衣の貴公子』なので，移植してくださいよおーっ!! ARPGの楽しさをX68000ユーザーに教えてください!! とにかくルーンワースがX68000上で動くのを楽しみにしております。やりたい，やりたい!!

とにかくT&Eさま，がんばって下さい!! 期待度200%だ!

神奈川県 (P)ゴロゴロ

★

●な!12通だとぉ!!情けない。世のX68000ユーザーは何をしておるのじゃ………。まさか，わざわざ私の汚い，読みにくいハガキなどだすまでもないと思っていたのに………。

さて，ハイドライドはファミコンで知っていたが，T&E様がARPGの本家だとは知りませんでした。フーン，あのハイドライドに次ぐシリーズかぁ。本家が放つ新作かぁ。やりたい,やりたい!! X68000だからきれいだろうなぁ絶対に。つくってみたいと思いませんか。ほ〜ら，つくりたくなってきた………。さあ，製作開始!!

匿名さん

★

というわけで，『RW・X68K誘致大作戦』にお便りくださったみなさん，おめでとうございます!!

みなさんの凄まじいお願いパワーによって『ルーンワース：黒衣の貴公子』X68000版の発売が正式決定いたしました。

いただいたお便りの中には，「自信がないなら出すな!!」という手厳しいものから，「TOWNSや88VA, X1にも移植して!!」という他機種ユーザーのみなさんからのものまで多数ありましたが，とにかくそれらのエネルギーを全部ひっくるめてX68000版の開発に注ぎ込ませていただきます。

グラフィックもサウンドもX68000のためにすべてオリジナルアレンジ!! 他機種ユーザーが羨ましがること間違いなしの出来映えです。

開発の画面をカラーでお見せ出来ないのが本当に残念!!

★

最新情報 その1

【最新ソフト発売日情報】

●『ルーンワース：黒衣の貴公子』

機 種	X68000
予 価	8,800円（税別）
発売日	未定
内 容	ハイドライドに続くT&EのARPG最新作。経験値システムを無くしゲーム展開をスピーディーに!

★

最新情報 その2

『エイトレイクス ゴルフ クラブ』はコースデータのみの製品です。プレイするためには，『遙かなるオーガスタ』のシステムディスクが必要ですのでご注意下さい。

また近頃，コピー版でプレイしておいて，「作動しないぞっ!」とお怒りの電話を下さる心臓の強い方がいらっしゃいます。

残念ながら『エイトレイクス ゴルフ クラブ』は，コピー版のシステムディスクでは作動しないようになっております。

これを機会にコピーユーザーから抜け出して，本物の感動を味わってみてはいかがでしょうか?

★

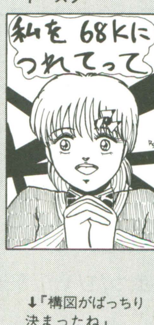
というわけで今月はこれでオシマイ!

来月は，X68000版『ルーンワース：黒衣の貴公子』の画面をビシバシ公開するぞっ（忘れなかったら）!!

▼お便りやイラストの宛先
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
㈱T&ESOFT Tプレ番外編係



↑「このキョーレツなハガキには大爆笑!」
山梨県 (P)政



↓「こんなこと言われたらしょうがないよね」
千葉県 (P)ライト・スター



↑「大粒の涙が愛らしい」
大阪府 (P)ヒロポン



↓「がんばってバイトしてくれい!!」
北海道 高橋 千尋



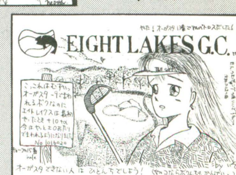
↑「女王様ったら，色っぽい〜〜っ」
東京都 (P)TAKUYA



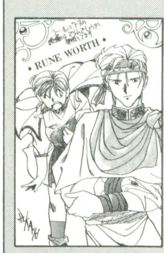
↓「おめめの大きなミリムが可愛いね」
愛知県 (P)ぷらちな



←「よおっし! いくぜーっ!!」
岐阜県 (P)NEOPA



↓「アルバトロスおめでとーっ!!」
新潟県 (P)アルバトロス



↑「り，りりしい主人公!!」
千葉県 (P)ZUKA



↓「構図がばっちり決まったね」
広島県 泉盛 洋一



↑「がんばってドートスルフをたおしてね」
北海道 (P)あきら



↓「しょ………少女漫画してる」
奈良県 (P)琴辺紀音



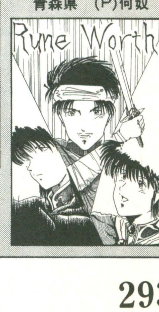
↑「モヒカン，モヒカン」
愛知県 (P)手振る



↓「「ちいいっ!」って感じね」
山口県 (P)Kfir



↑「どえええええっ（絶句）」
神奈川県 (P)満月の人



↓「うつむき加減のレシェル・カロスがいいね」
青森県 (P)何奴

"そのソフト、好評につき"

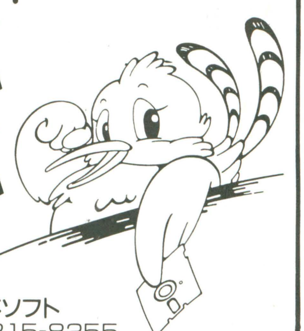
【MSX2/2+版「ロードス島戦記」】

3月16日に発売されたパソコン・ソフト、MSX2/2+版「ロードス島戦記」が高人気をみせている。大都市周辺のパソコンショップの担当者の話によれば、「発売当日は開店前から子供達が店頭にならんでいまして、商品を店頭にならべる間もなく売り切れてしまいました」という状況。発売元の㈱エム・エー・シー（ハミングバードソフト）でも「ある程度の売れゆきは予想していましたが、私達も驚いています」と小林さん。「これからも、もっと楽しめるソフトを作りますよ」と、喜びの表情。

3月15日「恐怖新聞・深夜刊」より抜粋

Humming Bird Soft™

はみんぐばあど そふと らんど



株式会社エム・エー・シー　ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2－2－15　TEL.06-315-8255

SPACE of "でざいな・あんくん"!

ーはみんぐばあどそふと語録ー

（今回の"開発室放浪記"は、お休みです）ハミングバードソフトに伝わる（？）言葉の数々を紹介してみました。



オプション【名詞】
子供のこと。

おもちゃ箱【名詞】
あんくんの机のこと。

給料日前【状態】
給料日以外の日。

ゲームセンター【形容詞】
ハミングバードソフトの昼休み。

重役出勤【名詞】
遅刻のこと。

そのすじ【形容詞】
ある片寄ったものごとに熟知していること。またその人。

ばるたんせいじん【人名】
"どう？私のプロポーション"と言わんばかりに毎朝、会社の前を通る某ＯＬ。その姿はさながら宇宙忍者の如く堂々と歩く。

ヘルハウス【名詞】
ハミングバードソフトの資材倉庫のこと。かなり古い建物ということからこの名がついた。

無敵モード【状態】
ヘッドホンで音楽を聞いてるときなど、何事も受け付けない状態をさす。
（注：品詞については日本語と異なります）

はいぱー河内 Side



★近況報告
3月と4月はフェアーがとても多くて、出張続きのハイパー河内は、足腰がバラバラになりそうでした。「歳」が気になる年齢ではないつもりなのですが、「心と身体は別々」ということを身をもって知ったハイパー河内でした。

★出張報告㊤（きゆうな話 その1）
フェアーなどのイベントに参加すると、いつも不思議な気持ちになるのです。15～18歳くらいの男の子達に元気がない。いや、元気はあるのだけれど、その元気を表にださない。なにが恥ずかしいんだろう？
あるイベントで、お客さん（と言っても高校生だったけど）にステージにあがってもらって名前を尋ねたのだけど、何を言ってるのか全然聞こえない。「男の子なんだから、もっと元気出せよ」って声をかけても、下を向いたまま何かボソボソ言ってる。
そのときは「コミュニケーションのとりかたを知らないんじゃないかな」って、心配してしまったけど、今考えたら緊張してただけだったんだよね、たぶん。
こういうのを世間では「杞憂」と言います。

★出張報告㊦（きゆうな話 その2）
フェアーなどのイベントに参加すると、いつも不思議な気持ちになるのです。15～18歳くらいの男の子達に元気がない。いや、元気はあるのだけれど、その元気をどうやって表現したらいいのか判ってないのかも知れない。
イベントの会場でウロウロしていたら、何かを言いたそうな顔をした男の子が近寄ってくる。私は女の子のほうが好きなので、（たとえ目が合っても）男の子には「知らん顔」してしまう。するとその子は、（私のすぐ側まで来ていても）何も言わずに立ち去っていく。
しばらくすると、またその子が私の視界に現れるのです。私から声をかけてあげれば良いのだとは思うのですが、そんなことをすると、「能動的な行動をとれない大人」になってしまうのではないかと、その子の将来を心配してしまいます。
こういうのを世間では「杞憂」と呼びます。

☆☆たくさん書きすぎてしまったハイパー河内でした☆☆

片隅のコーナー

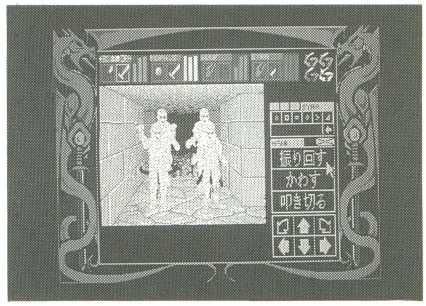
誌面が大きくなってイラストもたくさん載るし、このコーナーも心持ち広くなったようだ。それにしてもWAKAMEのイラストには、思わず込み上げてくるものがあるなあ。縁日の綿菓子のような、甘く懐かしい味わいだぞ。〈小判〉

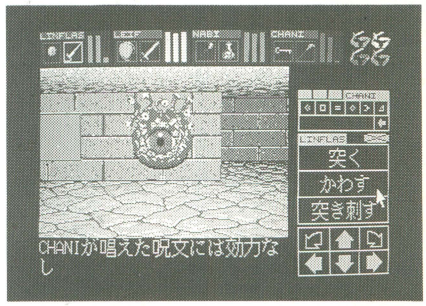


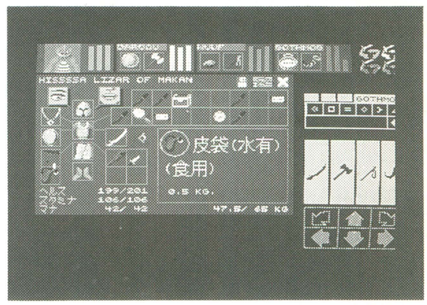
ビクター音産と読者を結ぶ CROSS MEDIA CLUB No.24

90年の大ヒット・ゲーム『ダンジョン・マスター』が発売されて3か月，そして，この『ダンジョン・マスター』が日本のゲーム・シーンに新風を巻き起こし，大きな影響を与えたことは，これまでの“CROSS MEDIA CLUB”の中で紹介してきましたが，今回は遊んで頂いたたくさんの人達から，制作スタッフあてに頂いた御意見を，スペースが許される限り掲載してみました。

今回は，ぼくたちスタッフのコメントも一緒に並べてみましたので，全国のゲームファンの意見を見比べてみて下さい。







「ダンジョン・マスター」ボクの意見，私の意見

■栃木県　内田　敏夫さん

○『ダンジョン・マスター』に関しては，言うことなし!! Good! 今後は，外国のソフトを，日本風にアレンジして出してほしいなあ。

☆スタッフより

こういうお手紙は，最高にうれしい！ 今後の開発の励みになります。今後の外国ソフトの移植は，『ダンジョン・マスター』レベルのものを3，4本現在開発中です。これは順次発表していきますので，お楽しみに！

■京都府　飯野　浩さん

○移植が完璧！　マウスの反応が良い。階ごとにバック・ミュージックがほしい。

☆スタッフより

こういうお手紙は，当然というか多かったのだ。移植については，やっぱり米国FTL社とビクター音産の共同開発が成功したんじゃないかなあ。またBGMについては，無いことで緊迫感があって良かったという意見もあったことをお知らせしときます。

■北海道　広瀬　栄治さん

○入試が終わったから買いに行ったのですが，どこでも品切れで，ようやく1個余っているのを見つけました。その分，とても面白く，どこでも品切れなのがようやく分かりました。追加シナリオ期待しています。

☆スタッフより

まず始めに高校入学おめでとう！ このゲームは何回でも遊べるから，再度チャレンジして，これまでのうっぷんを晴らしてほしいですね。

追加シナリオの件ですが，現在米国では，“ダンジョン・マスター・シナリオII”として，『CHAOS STRIKES BACK(カオスの逆襲)』が発売され，前作同様に大ヒットしています。日本では，今秋にもビクターより発売予定ですのでお楽しみに。

■岩手県　長谷川　郁男さん

○3Dものは，マッピングが必要なのが常ではあるが，つらい作業になるので，地図はマニュアルに入れてほしい。

☆スタッフより

この他にも『ダンジョン・マスター』は難しすぎるという意見も多かったように思えます。マップの公開については，僕たちも悩みましたが，ここがこのゲームの面白さの1つでもあるので，慎重な態度で終始しました。しかし，攻略本のプランも現在進行中ですので，途中で行き詰まった人は楽しみにしてて下さい。

■岐阜県　森田　淳さん

○ダンジョン内でのリアルさは他のGAMEにない恐さがあった。これ以上ないぐらいだが，さらに贅沢をいえば，アニメをもう少し細かくしてもらいたかった。

これからもこのゲームを超えるようなゲームを作って下さい。

■青森県　山下　亮一さん

○とても面白いゲームでした。今までの様にパッとモンスターが現れて，じっくり考えながら戦うのではなくて，瞬間的に行動を取らないといけない。自分がダンジョンに入っている錯覚に陥るなんて，操作性もよかった。

☆スタッフより

こういうお手紙は，この『ダンジョン・マスター』の面白さを，理解してもらってうれしく思います。またスタッフ一同『ダンジョン・マスター』を日本に紹介できたことを喜んでおります。先日FTL社々長のウェン・ホルダー氏が来日されて，日本の皆さんに『ダンジョン・マスター』が認められ，心から喜んでいましたことを紹介しておきます。

※みなさんからのお便りをお待ちしています。これからもよろしくネ。(スタッフ一同)

マイコンソフト開発室「なにわ通信」

■XE-1APをTOWNSでお使いの皆様へ：APをデジタル・モードにしてTOWNSで使うと、一部動かないソフトがあります。これは、APの設定がより多くの機種に対応させるために、8番ピンのCOM出力を必要としているからです。一方、TOWNSのパッドでは、9番ピンのGNDのみでも動作するように設定されているため、GNDのみを対象としたソフトは動作しないことになります。次号ではTOWNS-APのアダプタの簡単な作り方を紹介する予定なので、それまでは「アフターバーナー」や「ニュージーランドストーリー」などで遊んでいてください。

開発室近況

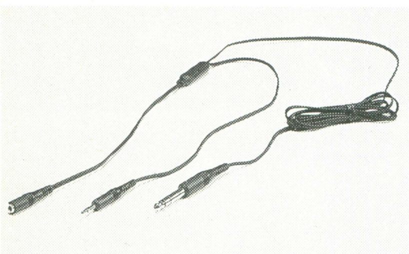
ただ今開発室は次の新作の企画に頭をしぼっています。私なにわは，またもやハンダごてをにぎりしめてハードの制作にいそしんでいるのでした。

ソフトの方もいろいろと企画が出ているんだけど，人手がたりない！　もっとプログラマーとミュージシャンとグラフィックデザイナーを！

オーディオ・ミキシング・ケーブル

もう発売になっています。去る4月14,15日に行なわれたシャープさんの「見体験フェア」でも飛ぶように売れてしまって，予想外の反響におどろいています。

手に入れたい人はお近くのパソコンショップか，当社の通信販売をご利用ください。



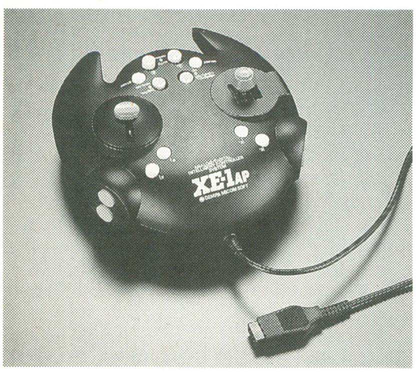
オーディオ・ミキシング・ケーブル
標準価格1,300円（税別）
好評発売中

XE-1AP

品不足でご迷惑をおかけしております。

とにかく毎日出荷してるので，予約されている方はもう少しお待ちください。

それから，技術資料の請求も結構来るようになったのですが，個人に対しては対応しきれなくなりそうなので，次回のベーマガにその辺の記事を書かせてもらうことになりました。お楽しみに。



XE-1AP
標準価格13,800円（税別）
絶賛発売中

K村の「あなただけに教えましょう」

●ギャラガ'88（株）ナムコ）for X68000

去る4月14,15日に行なわれた「見体験フェア」で，ちょこっとデモ（するだけのつもりだったのに，みんなにプレイされてしまった）したのですが，すごい反響！　まだいっぱいバグがあったので，途中で止まっちゃったり，BGMとシンクロしてなかったり，けっこう見苦しかったかも知れないけど，とりあえずPRってことで許してね。

最終的な内容は，例によってアーケード忠実移植＋α。〝α〟とはなにか……？「サイババブルン」みたいに，またおもしろいのを企んでいるのでお楽しみにね！

というわけで，開発は順調に進行中です。発売日はまだ未定ですが，6月ごろになりそうな気配ですね。

●「バブル」その後……

おかげ様で好評の「バブルボブル　for X68000」だけど，ユーザーのみなさんからの報告もレポートがよせられています。

有名なのが「97面で敵が水にハマってしまってどうしようもなくなる」というバグです。これはアーケード版にもあったバグなんですが，面のパターンを変える以外に直す方法がなかったので，あえてそのままにしたのです。右側のブロックの上で水を出さないようにすればさけられるので，攻略パターンを間違えなければだいじょうぶです。もしもハマってしまったらリセット（あるいは ESC ， F10 で強制的にデモに戻す）するしかありません。

●「アフターバーナーII」その後……

こちらは好評すぎて品切れが続出。うれしい悲鳴を上げています。4月の末ごろにまた出荷したので，もう「欲しいのに手に入らない」という人は少なくなったと思うけど，まだ買ってない人はおもちゃ屋さんへ走るのだ！

あいかわらず質問の電話が多くて困ってるんだけど，いちばん閉口しているのが，

「BGMにメロディー・ラインが入ってない。故障（バグ）だ！」

という怒りの電話。メロディー・ラインはアーケード版にも入っていないのは周知の事実と思っていたのですが……説明してもわかってくれない人もいるし，ブチブチ……。

●新作情報

ただ今制作中は，まだ具体的な発表はできないんですけど，ソフトが2本とハードが少々。この「少々」っていうのがくせものなんですけど，また「おや？」と思うようなものを企画しています。なにわさんがんばってね！　次号ではもうちょっと詳しい情報をのっけますので……

あっそうそう，知りたい情報があったらハガキに書いて「K村教えろ～！！」の係まで送ってくださいね！

ではK村はこれにて失礼！

それではまた来月



神奈川県・Mrジェニファー

おーい！　ハガキがこないぞーい！
先月号で募集したのに1通しか来なかった。
今がチャンスだみんなで送れー！
「ありがたいおハガキ」の係まで！

お手紙などのあて先は

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンソフト開発室
それぞれの係までよろしくぅー！

キングCGMニュース

〒112 東京都文京区音羽2－2－2
キングレコード株式会社
映像事業本部

“ミス・リリア”グランプリ決定



杉本理恵ちゃん



本　名	杉本理恵
生年月日	昭和49年9月25日
星　座	天秤座
血液型	B型
本　籍	大阪府
学　年	堀越高等学校1年
SIZE	身長159cm　体重48kg　胸囲79cm　ウエスト58cm　ヒップ86cm
好きな色	白
趣　味	綺麗な絵を見るのが好き。よく美術館にいきます。物語や詩を書くこと…。
好きな食べ物	たこ焼き　ケーキ
好きなアーティスト	T.M NETWORKさん
将来の目標	うーん，せめて他人に不快感や違和感を与えるような人にはなりたくないけど…。

ファルコム・フェスティバル大盛況



3月26日，新宿ルミネホールで行なわれたファルコム・フェスティバルは大盛況のうちに終わることができました。来て下さったみなさんありがとう!! 又，残念ながら来れなかった人，次の機会をお見逃しなく。

当日は，協賛各社のブースが壊れるほどの盛り上がりの中，ギンギンのJ.D.K.BAND初ライブ，ゲーム大会などそれは楽しい1日でした。

みんなが待ちに待った「イース」「イースII」の全曲新アレンジによるパーフェクト版 発売決定!!

その名もPERFECT COLLECTION Ys 〈7/21〉 YsII〈8/21〉だ。今回は全曲新アレンジ・バージョンのピクチャーCD2枚組というこれまでにない豪華なアルバムになります。レコーディングの模様は次回にくわしく紹介するとして，Disk1はドラスレでもおなじみの米光亮による全曲スペシャル・アレンジ・バージョン，Disk2は，ボーカル・バージョン，New Age Musicバージョン，J.D.K.アレンジバージョン。

そして今回初登場，角松敏生バンドのkey boadとして活躍した，林有三をフューチャーしてのスーパー・アレンジ・バージョンとすごい内容でお届けします。この夏はこれで決まり!!おたのしみに。

交響詩グラディウスIII 堂々完成!

コナミ・ファン待望の超豪華作品がついに完成しました。交響詩とはいってもグラディウスのイメージはそのまま残し，映画音楽風に仕上がっています。アレンジを担当した長谷川智樹氏も「単なるゲームのアレンジにしたくなかった。新しい映像音楽のメディアとして確立できる作品にしたつもりです。」と言っていました。

レコーディングは終始なごやかに行われました。しかしトラックダウンは連日明け方までという強行スケジュール。みんな眠い目をこすりながらスタジオに詰めてがんばりました。そして完成したときのみんなの満足気な表情は忘れられません。その向こうには発売日にCDやCTを手にしたみなさんの喜んでいる顔も見えました。

グラディウス・サウンドの集大成とも言える「交響詩グラディウスIII」初回分はまたまた特製化粧箱に入って6月5日に発売だ!
《追加情報》来月から全国でコナミレーベル・フェアが開催されるらしい。詳しくは来月号で!





◀アレンジャーの長谷川智樹氏





CGMスタッフ大募集

とにかく「コナミ」と「ファルコム」の2大レーベルをかかえるキングCGMスタッフは毎日毎日が大ハード。

矩形波倶楽部やJ.D.K.のメンバー，そしてアレンジャーとの打合せをしたり，朝までレコーディングでスタジオに缶詰になったりそれはもう大変。

出来上ったアルバムは自分でベーマガ等の編集部へプロモートまでしちゃうんだから。

それになんと現在ゲームボーイのソフトまで開発中なんだ。そんな訳でメチャ忙しいキングCGMとしてはスタッフを募集しています。詳しくはこのベーマガ誌のキングの広告を見てね。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンＢＡＳＩＣマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していさます。

（編集部）

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98XL2	448,000円	有	無	有	有	4		ＳＲＧスタンバイ大阪
PC-9801RA5	389,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	Ｔ－ＺＯＮＥ大宮店
PC-9801RA5	378,000円	有	無	有	有	5	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801LS2	358,000円	有	有	有	有	5	新品(展示品)	フューチャーランド北本
PC-9801RA21	298,000円	有	有	有	有	5		ＳＲＧスタンバイ大阪
PC-9801RA2	270,000円	有	有	有	有	5	3台有り	フォーネクストハード館
PC-9801RX4	268,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
PC-9801RX4	268,000円	有	無	有	有	5	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801LS2	258,000円	有	無	有	有	5	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801RX4	238,000円	有	有	有	有	5	20MB, ハードディスク内蔵	ＯＡシステムプラザ名古屋本店
PC-98XL14	238,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801LV22	220,000円	有	有	有	有	5	新品	ＩＣランド・キタジマ
PC-9801RX2	198,000円	有	有	有	有	5		㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
PC-9801RX2	198,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	Ｔ－ＺＯＮＥ大宮店
PC-9801N	190,000円	有	有	無	有	5	キャリングバック付	ダイナ
PC-9801VX21	188,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801VX21	180,000円	有	無	有	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801LV21	180,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	Ｔ－ＺＯＮＥ大宮店
PC-9801VX2	180,000円	有	無	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-9801VX21	175,000円	有	無	無	有	4	1年保証	㈱ＳＲＧスタンバイ東京店
PC-98DO	165,000円	有	無	有	有	4		コムイン浜松店
PC-98DO	165,000円	有	有	有	有	5	新同	㈱マイコンランド
PC-9801UV11	165,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801UX21	160,000円	有	無	無	有	4	1年保証	㈱ＳＲＧスタンバイ東京店
PC-9801VM2	158,000円	有	有	有	有	3		コナン販売㈱水戸店
PC-9801LV21	158,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-9801VM2	148,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801VM2	148,000円	有	無	無	有	4	640K増設済	フューチャーランド北本
PC-9801UV2	140,000円	有	無	無	有	4	640K実装済	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801VM2	138,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	中京マイコン株式会社
PC-9801VM2	138,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801VM2	135,000円	有	無	無	無	3		コムイン浜松店
PC-9801UV11	132,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801VM21	130,000円	有	有	有	有	5	2台有り	フォーネクストハード館
PC-9801VM2	130,000円	有	無	無	無	3		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
PC-9801VM21	119,000円	有	無	有	有	4		パソコンのイシダ札幌店
PC-9801VM2	100,000円	有	無	無	有	4	ノーマル, 384KB	フォーネクストハード館
PC-9801VM2	98,000円	有	無	有	有	3		パソコンのイシダ札幌店
PC-9801VF2	95,000円	有	無	無	有	4	640KBに増設済	㈱マイコンランド
PC-9801M2	92,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-98LT	89,800円	有	無	無	有	3	税別, 委託品, ソフト4〜5本付	㈱ユーバース京都店
PC-9801F3	85,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801U2	69,800円	無	無	無	有	3	税別, 640KB, 増設済, ソフト1本付	㈱ユーバース京都店
PC-9801F2	68,000円	無	無	無	無	4	ランドコンピュータ, ドライブキット交換済	ダイナ
PC-9801M2	65,000円	有	無	無	有	4	2MB, RAM内蔵	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-9801VF2	60,000円	有	無	無	有	4	ノーマル, 256KB	フォーネクストハード館
PC-9801F2	58,000円	無	無	無	無	3	マウスI／F付	ダイナ
PC-9801U2	51,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-98XA	50,000円	有	無	無	有	4		フォーネクストハード館
PC-98LT	50,000円	有	無	有	有	5	ソフト付	ＩＣランド・キタジマ
PC-9801U2	49,800円	有	無	無	有	3	モノクロケーブルなし	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801F2	48,000円	有	無	無	有	4	3台有り, ノーマル, 128KB	フォーネクストハード館
PC-9801F2	48,000円	有	有	無	有	3	640KB	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
PC-9801F2	43,000円	有	無	無	有	3	1年保証	㈱ＳＲＧスタンバイ東京店
PC-8801FR／30	39,000円	有	無	有	有	4		㈲石田電器
PC-9801E	29,000円	有	無	無	有	3		㈲石田電器
PC-9801E	21,000円	有	無	無	有	4	640K増設済	フューチャーランド北本
PC-88VA3	178,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MC2	128,000円	有	有	有	有	5	新品(展示品)	フューチャーランド北本
PC-8801MA2	98,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	ダイナ
PC-8801VA	97,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	中京マイコン株式会社
PC-8801MA2	90,000円	有	有	有	有	5	新品	ＩＣランド・キタジマ
PC-8801MA2	89,800円	有	有	無	有	1		メディア旭川
PC-88VA	85,000円	有	無	無	有	4		マイクロアーツ
PC-8801MC／1	80,000円	有	有	有	有	5		フォーネクストハード館
PC-8801MA2	78,000円	有	無	有	有	4		マイクロアーツ
PC-8801FA	70,000円	有	無	無	有	4		マイクロアーツ
PC-8801MR	65,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FE2	65,000円	有	無	有	有	4		マイクロアーツ
PC-8801FH／30	59,800円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-8801FE	59,800円	有	無	有	有	4	ビデオ出力可	マイクロアーツ
PC-8801FH／30	59,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MH	58,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	中京マイコン株式会社
PC-8801FR30	52,000円	有	有	有	有	5		ダイナ
PC-8801SR／30	49,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-8801FR	49,800円	有	無	無	有	3	税別, マルチボードA付, ソフト1本付	㈱ユーバース京都店
PC-8801SR／20	49,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MR30	49,800円	有	無	無	有	3	キーボード一部破損	ダイナ
PC-8801FR／30	49,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-8801FH／30	48,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-8801MH	48,000円	有	無	有	有	4		㈲石田電器
PC-8801FH	47,000円	有	無	無	有	4	1年保証	㈱ＳＲＧスタンバイ東京店
PC-8801MR	45,000円	有	無	無	有	4		㈲石田電器
PC-8801SR／30	40,000円	有	無	有	有	4		㈲石田電器

PC-8801SR／30	34,800円	有	無	無	有	4	1年保証	㈱SRGスタンバイ東京店
PC-8801mkII／30	32,800円	有	無	有	有	3	5インチ2D,2ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FR／30	29,000円	有	無	有	有	3		パソコンのイシダ札幌店
PC-8001mkIISR	13,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-8001	9,800円	有	無	有	有	3	Ver1.1	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801	7,000円	有	無	無	無	3		パソコンのイシダ札幌店
PC-6601SR	35,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-6601SR	35,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-6601	25,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-6001	3,000円	有	無	有	有	2	ROMカートリッジ付	㈱OAシステムプラザ横浜店

EPSON

PC-286-H40	238,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-286U-H20	198,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-286V-H20	198,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-286VF-STD	178,000円	有	有	有	有	4	展示品処分	T-ZONE大宮店
PC-286US-STD	169,000円	有	有	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-286LE	158,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-286L-STD	130,000円	有	有	有	有	5	新古品	フォーネクストハード館
PC-286U-STD	128,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-286US-STD	120,000円	有	有	有	有	5	新古品	フォーネクストハード館

カシオ

FP-1100	4,800円	有	有	有	有	3	漢ロム付	㈱OAシステムプラザ横浜店

三洋

PHC-70FD	39,800円	有	無	無	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店

SHARP

X68000EXPERT HD	259,000円	有	有	有	有	5		OAシステムプラザ名古屋本店
X68000PRO	233,000円	有	有	無	有	5	CZ-603D GYとセット	OAシステムプラザ名古屋本店
X68000セットA	225,000円	有	無	有	有	4	601C+601D	マイクロアーツ
X68000セットB	200,000円	有	無	無	有	3	600C+600D	マイクロアーツ
X68000	178,000円	有	有	有	有	5		フォーネクストハード館
X68000PRO	165,000円	有	無	有	有	5	1年保証	㈱SRGスタンバイ東京店
X1turboZIII	68,000円	有	有	有	有	5		㈲石田電器
X1turboZIII	62,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1turboZII	58,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1turboZ	55,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1turboZ	53,000円	有	無	無	有	4		マイクロアーツ
X1turboZII	49,800円	有	無	無	有	4		SRGスタンバイ大阪
X1turboII	49,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1turboZ	45,800円	有	無	有	有	3	税別,色(ブラック)	㈱ユーバース京都店
X1twin	45,800円	有	無	無	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1turboZ	45,000円	有	無	有	有	4	1年保証	㈱SRGスタンバイ東京店
X1turboIII	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1turboZ	39,800円	有	無	無	有	4		SRGスタンバイ大阪
X1twin	39,800円	有	有	有	有	5		マイコンショップアイザワ
X1turboII	38,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1turbo／40	38,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1turboII	38,000円	有	無	有	有	3		マイクロアーツ
X1twin	29,800円	有	無	無	有	4	X1twin,2ドライブ仕様	中京マイコン株式会社
X1turbo／30	26,000円	有	無	無	有	3	少々難有(パネル)	マイクロアーツ
X1G	10,000円	有	無	有	有	3		コムイン浜松店
X-1turbo／10	9,800円	有	無	有	有	3	400ラインカード付	㈱ユーバース神戸店
X1turboZII	79,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1turboZ	65,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-2521	59,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1turbo／30	45,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1turboZ	34,000円	有	有	無	有	5		㈲石田電器
MZ-2500	25,000円	有	無	有	有	3		コムイン浜松店
MZ2200	25,000円	有	有	有	有	5		ダイナ
X1G／10	9,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SONY

HB-F1XV	52,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱マイコンランド
HB-F1XDJ	43,000円	有	無	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
HB-F1XDJ	39,000円	有	無	無	有	3	マニュアル一部なし	マイクロアーツ
HB-F1XDmkII	32,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
HB-F1XD	29,800円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
HB-F1XD	27,800円	有	無	有	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
HB-F1XD	25,000円	有	無	無	無	3	MSX2(ディスク付)	マイクロアーツ
F1XD	15,800円	無	無	無	無	3		マイコンショップアイザワ
HB-F1II	12,000円	有	無	無	有	3	マニュアル一部なし	マイクロアーツ

東芝

J-3100SS	140,000円	有	有	有	有	5	ほぼ新品カバン付	㈱マイコンショップ西神戸
J-3100SS	128,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
J3100SL-002	128,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク

松下

FS-A1WSX	48,000円	有	有	有	有	5		横浜サードウェーブ鶴見店
FS-A1WSX	45,000円	有	有	有	有	5	アンテナ切換	横浜サードウェーブ鶴見店
FS-A1WX	43,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
FS-A1FX	39,800円	有	無	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
FS-A1F	29,800円	有	有	無	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
FS-A1F	27,800円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
FS-A1F	25,000円	有	無	無	無	3	MSX2(ディスク付)	マイクロアーツ
FS-A1	6,000円	無	無	無	無	3	アダプタ有	横浜サードウェーブ鶴見店

富士通

FM R70HD	475,000円	有	無	無	有	5	ソフト付	ICランド・キタジマ
FM TOWNS／2H	285,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FMR-50FDセット	248,000円	有	有	有	有	5	展示品	マイコンショップイヨ電子
FM R50LT2	210,000円	有	有	有	有	5	新同品	FM-LAB釧路
FM TOWNS／2F	205,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM R30HD	198,000円	有	有	有	有	5	新同品	FM-LAB釧路
FM-TOWNS／I	190,000円	有	無	有	有	5	CRTとセット	㈱SRGスタンバイ東京店
FM TOWNS／2	188,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM TOWNS／2	168,000円	有	有	有	有	5	新同品	FM-LAB釧路
FM R50FD	168,000円	有	有	有	有	5	新同品	FM-LAB釧路
FM TOWNS／1	158,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM R30BX	145,000円	有	有	有	有	5	新同品	FM-LAB釧路
FM TOWNS／1	128,000円	有	有	有	有	5	新同品	FM-LAB釧路
FM R30FD	78,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
FM77AV40EX	48,000円	有	無	無	有	4		コムイン浜松店
FM 16βSD	48,000円	無	無	無	無	3	256RAM,キーボード付	FM-LAB釧路
FM 77AV40	45,000円	無	無	無	無	3		FM-LAB釧路
MB25420	45,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM-16β	44,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋本店
FM77AV40	39,800円	有	無	無	有	3	税別	㈱ユーバース京都店
FM 77AV20EX	38,000円	無	無	無	無	3		FM-LAB釧路
MB25410	38,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM-77AV20EX	35,000円	有	無	有	有	4		マイクロアーツ
FM 77AV2	32,000円	有	無	有	無	3		FM-LAB釧路
FM77-AV	29,800円	有	無	有	有	2		メディア旭川
FM-77AV2	20,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	中京マイコン株式会社
FM 77D2	20,000円	有	無	無	無	3		FM-LAB釧路
FM-8	8,000円	有	無	無	有	2	FDD,プリンター付	㈱OAシステムプラザ横浜店
FM-7	7,000円	無	無	無	無	3		FM-LAB釧路

三菱

MAXY M3201-A20	204,000円	有	有	有	有	5	新古品,AXパソコン	㈱日本マイコン流通センター

ディスプレー

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
C-15M320	59,800円	有	有	有	有	5	RGBケーブ別売,PC-TV453N同等品	SRGスタンバイ大阪
N-5914	59,800円	有	有	有	有	5	税別,新品(在庫処分品)	㈱ユーバース京都店
PC-KD551	22,000円	無	無	無	有	3	ブラウン管良好	フューチャーランド北本
PC-8054K	21,800円	有	無	有	有	3	2000文字,デジタル	㈱日本マイコン流通センター
PC-60M43	16,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-KD871	52,000円	有	有	有	有	5	3モード(500ライン対応)	OAシステムプラザ名古屋本店
PC-KD854	40,000円	無	無	無	有	4	アナログ	マイクロアーツ
PC-KD551K	39,800円	無	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-KD551K	38,000円	有	無	無	有	3	デジタル	マイクロアーツ
PC-KD854	37,000円	無	無	有	有	4	6ケ月保証	㈱SRGスタンバイ東京店
PC-KD551K	35,000円	無	無	無	有	4	400ライン,カラー	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-KD551	29,800円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱SRGスタンバイ東京店
PC-6042	10,000円	無	無	無	無	3	200ライン,カラー	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

加賀電子

640-J	35,800円	有	無	有	有	3	デジタル400ライン	㈱日本マイコン流通センター

三洋

CMT-147H(W)	42,800円	有	無	有	有	4	アナログ400ライン	㈱日本マイコン流通センター
CMT-147L(W)	38,000円	有	無	有	有	4	400ライン／アナデジ	マイクロアーツ
CMT-145L	25,000円	無	無	無	無	3		コムイン浜松店

SHARP

CU-14TV	59,800円	有	有	有	有	5	TVチューナー付,400ラインアナログ	OAシステムプラザ名古屋本店
CU-14FD	54,800円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
CU-14H1	39,800円	有	無	有	有	3	デジタル,400ライン	㈱日本マイコン流通センター
CU-14FD	38,000円	有	無	無	有	4	400ライン／アナログ	マイクロアーツ
14M-522C	25,000円	無	無	無	無	3		コムイン浜松店
CU-14F1	21,000円	無	無	無	有	3	2000文字カラー	マイクロアーツ
MZ-1D22	49,800円	有	無	有	有	3	400ライン	㈱日本マイコン流通センター
CZ-850D	49,800円	有	無	有	有	3	ディスプレイテレビ	㈱日本マイコン流通センター
CZ-880D-BK	48,000円	有	有	有	有	5		㈲石田電器
CZ-850DE	44,000円	有	無	有	有	3	400ラインTV付	マイクロアーツ
CZ-820D	34,800円	有	有	有	有	5	TV付200ラインモニタ,保障付	㈱ユーバース神戸店
CZ820D	34,800円	有	無	有	有	3	ディスプレイテレビ	㈱日本マイコン流通センター

東映通商

FT-1208	35,000円	有	無	無	有	4	カラー	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

トムソン

4475	35,800円	無	無	無	無	5		マイコンショップアイザワ

松下

TH14-NM2G	15,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
TR-120T1	9,800円	有	無	有	有	3	モノクロディスプレイ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

FM DPC631D	110,000円	有	無	無	有	5		ICランド・キタジマ

FMTV154	38,000円	無	無	無	無	4		コムイン浜松店
FM TX-151	29,800円	有	無	有	有	2		メディア旭川
MB27343	18,000円	無	無	無	無	4	200ラインディスプレイ	ＦＭ－ＬＡＢ釧路

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8881	50,000円	無	無	無	無	4	8インチドライブ	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-8831-MW	24,800円	有	有	有	有	4	88用5"2HD	ＯＡシステムプラザ名古屋本店

ウインテック

R2Jr	58,000円	有	有	有	有	5	新品(展示品), 20メガHD	フューチャーランド北本

EPSON

TF-10PC	198,000円	有	無	有	有	3	5インチ2D, 2ドライブ	㈲日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-502F	59,800円	有	有	有	有	5	新品, X1シリーズ外付2D FDDユニット	中京マイコン株式会社
CZ620H	49,800円	有	無	有	有	3	20MBハードディスク	㈲日本マイコン流通センター
CZ-52FE	6,800円	無	無	無	無	3	X-1F用増設ドライブ	㈱ユーバース神戸店

SONY

HBD-20W	32,000円	有	無	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店

日立

AD-3635	9,800円	無	無	無	無	3	8インチFDDユニット, ベーシックマスター1600シリーズ用	中京マイコン株式会社

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR801	248,000円	有	有	有	有	5	新同品, フルカラーイメージプリンタ	㈱ユーバース神戸店
PC-PR801	248,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-PR406LM	228,000円	有	有	有	有	4		㈲ＯＡシステムプラザ横浜店
PC-PR602	198,000円	有	無	無	有	4	B4～B5ページプリンター	フューチャーランド北本
PC-PR201J	150,000円	有	有	有	有	5	新品(カラープリンター)	フューチャーランド北本
PC-PR601	148,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-PR201V	98,000円	無	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-PR201F2	69,800円	有	無	無	有	2	トラクタユニット付	メディア旭川
PC-PR201B	68,000円	有	有	有	有	5	(1日タイプ)シートフィーダ付	ＯＡシステムプラザ名古屋本店
NM-9700	65,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-PR201CL	59,800円	有	無	有	有	3	136桁, カラープリンター	㈲日本マイコン流通センター
PC-PR201F	49,800円	有	無	有	有	3	ペーパーガイドなし	㈲日本マイコン流通センター
NM-9400	45,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-PR406H	45,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
NM-9950	39,000円	有	無	無	有	3		パソコンのイシダ札幌店
PC-VC101	35,800円	有	有	有	有	5	新品	㈲ＯＡシステムプラザ横浜店
NM-9400S	35,000円	有	無	有	有	4	136桁	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-PR406	32,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-8822	24,800円	有	無	有	有	3	18ドット	㈲日本マイコン流通センター
NM-9200	18,000円	無	無	無	有	3		フューチャーランド北本
PC-8822	9,800円	無	無	無	有	2	第一水準漢字ROM内蔵	ＳＲＧスタンバイ大阪
PC-8023	8,000円	有	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
PC-8821	3,500円	無	無	無	有	3		パソコンのイシダ札幌店

EPSON

VP-4800	158,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
VA-3000	89,800円	有	有	有	有	3		㈲ＯＡシステムプラザ横浜店
VP-2500	88,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
RP-80ⅡK	20,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
VP-1000PC	648,000円	有	無	無	有	3		㈲日本マイコン流通センター
VP-3000PC	174,000円	有	無	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター
VP-2000PC	89,800円	有	無	有	有	5	新古品	㈲日本マイコン流通センター
JP-80	16,800円	無	無	有	有	3	9ドット, カラー	㈲日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-6VP1	108,000円	有	有	有	有	5	カラービデオプリンタ	ＳＲＧスタンバイ大阪
CZ-6PV1	98,000円	有	有	有	有	5	X68000用カラービデオプリンター	中京マイコン株式会社
MZ-1P29	79,000円	有	有	有	有	5		パソコンのイシダ札幌店
CZ-8PC4	70,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
CZ-8PK4	49,800円	有	有	有	有	5	新同品, 保障付, 24ドットプリンタ	㈱ユーバース神戸店
CZ-8PK5	39,800円	有	有	有	有	1		メディア旭川
CZ-8PC3	38,000円	有	有	有	有	5		ＯＡシステムプラザ名古屋本店
CZ-8PC3	35,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
CZ-8PC1	30,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
MZ-1P17	29,800円	有	有	有	有	1		メディア旭川
MZ-1P17	28,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
CZ-8PK8	65,800円	有	有	有	有	4	136桁, 24ドット	㈲日本マイコン流通センター
CZ-8PD2	19,800円	有	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
MZ-1P17	18,800円	有	無	有	有	3	24ピン熱転写漢字	㈲日本マイコン流通センター

スター精密

TR-24CL	28,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
TX-24CL	27,000円	無	無	有	有	4	PC用熱転写カラー	マイクロアーツ
TR-24	18,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク

精工舎

SL-80MK	35,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
GP-550E	16,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク

SONY

HBP-F1C	29,800円	有	有	有	有	5		横浜サードウェーブ鶴見店
HRP-F1	25,000円	有	無	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店

松下

FS-PC1	33,000円	有	無	有	有	4	48ドット印字カラー	マイクロアーツ
FS-PA1	22,000円	無	無	無	無	3		横浜サードウェーブ鶴見店
FS-PW1	22,000円	有	無	有	有	4	MSXワープロプリンター	マイクロアーツ

富士通

FM PR-355	140,000円	有	無	無	有	5		ＩＣランド・キタジマ
FM PR301	58,000円	無	無	無	無	3		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM PR203B	48,000円	有	有	有	有	5	新同品, カラー漢字	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM PR201	38,000円	有	無	有	無	4	カラー漢字	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM PR-203B	32,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク

ブラザー

M-1024ⅡP／X	35,800円	有	有	無	有	4	80ケタ24ピンドットプリンタ	㈱ユーバース神戸店
M-1024ⅡF	32,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
M-1024F	30,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
M-1024P	20,000円	有	無	有	有	4	シートフィーダー付	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロア
M-1009X	9,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪mini7HR	168,000円	有	有	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター
文豪mini7HR	168,000円	有	有	有	有	5	新品(展示品)	フューチャーランド北本
文豪ミニ7HG	98,000円	有	有	有	有	5	新品	ＩＣランド・キタジマ
文豪mini5HD	90,000円	有	有	有	有	5	新品(展示品)	フューチャーランド北本
文豪ミニ5HG	60,000円	有	有	有	有	5	新同	㈱マイコンランド

EPSON

ワードバンクPEN	14,800円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
ワードバンクLQ	65,800円	有	無	有	有	4	3.5"FDD内蔵	㈲日本マイコン流通センター

カシオ

HW-9000	89,000円	有	無	有	有	4	CRTタイプ, 高速印刷	㈲日本マイコン流通センター
SW-6000S	60,000円	有	無	有	有	4	スキャナ, フィーダ付	㈱マイコンランド
HW-2000V	50,000円	有	無	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

キヤノン

α100	65,800円	無	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
α1	49,800円	有	有	有	有	5	展示品	ダイナ

三洋

SWP-360	78,000円	有	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
SWP-340	59,800円	有	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター

SHARP

WD-A700	99,800円	有	有	有	有	5	新品同様!!	ＳＲＧスタンバイ大阪
WD-310F	79,800円	有	有	有	有	5	税別, 新品(在庫処分品)	㈱ユーバース京都店
WV-500	65,000円	有	無	有	有	5	プリンタードライブ付	㈱サンマックス
WV-500	49,800円	有	有	有	有	5	WV-01FD他付属	マイコンショップアイザワ
WD-250A	35,000円	無	無	無	無	4	35FDD付	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

SONY

プロデュース2000	123,000円	有	有	有	有	5	新品同様!!	ＳＲＧスタンバイ大阪

東芝

JW80FX	56,000円	有	無	有	有	3	キャリングケース付	㈲日本マイコン流通センター

富士通

OASYS Lite FROM11D	59,800円	有	有	有	有	5	税別, 新同品(在庫処分品)	㈱ユーバース京都店

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98H33K	50,000円	無	無	無	無	4	10MBハードディスク	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
NEFAX18	45,000円	無	無	無	有	3	完動品, 用紙3巻付	フューチャーランド北本
NEFAX12	38,000円	有	無	無	有	3	完動品, 用紙3巻付	フューチャーランド北本
PC-8801-23	19,800円	有	有	有	有	1		メディア旭川

PC-9801-51	18,000円	有	無	無	無	5	1MのプロテクトRAM	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801-55	13,000円	有	無	有	無	4	ターミネータなし,SCSIインターフェイスボード	中京マイコン株式会社
SC-109	11,800円	有	有	有	有	5	税別,イメージスキャナー,新品	㈱ユーバース京都店
PC-88VA-11	9,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-PR101-03	6,000円	有	無	有	有	5	PR101用トラクター	フューチャーランド北本
PC-PR330	5,000円	無	無	無	無	4		フレックス四日市
PC-9801-02L	5,000円	有	無	無	無	4	98用128K,RAM	フューチャーランド北本
PC-6081	4,000円	有	無	有	有	4	DR310,データコーダー	フューチャーランド北本

サピエンス

スーパータブロー&スーパーフレーム	69,800円	有	無	有	有	4	98用フレームバッファ+ソフト	㈱ユーバース神戸店

SHARP

CZ-8NS1	128,000円	有	有	有	有	5	カラーイメージスキャナ	SRGスタンバイ大阪
MZ-1V01	88,000円	有	有	有	有	5	FAX,スキャナープリンタ	㈲石田電器
JX-200	78,000円	有	有	有	有	5	カラーイメージスキャナー	㈲石田電器
CZ-620H	49,800円	有	有	有	有	4	X68K用20MBハードディスク	OAシステムプラザ名古屋本店
FD-80	40,000円	有	無	無	有	3	FAX	㈱日本マイコン流通センター
CZ-6VT1	39,800円	有	有	有	有	5	税別,カラーイメージユニット,新品同様	㈱ユーバース京都店
CZ-8BS1	13,000円	有	無	有	有	4	X1用FM音源	マイクロアーツ
電子手帳PA7000	10,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
CZ-81EBS	10,000円	無	無	有	無	3	拡張ボックス	マイクロアーツ
MZ-1R28	6,800円	有	有	有	有	5	新同品,MZ-2500,辞書ロム	㈱ユーバース神戸店
AN-58C	2,000円	無	無	無	有	3	RFコンバータ	マイクロアーツ

SONY

HBI-J1	9,000円	有	無	有	無	4	日本語カートリッジ	マイクロアーツ
GB-5	6,500円	無	無	有	無	4	トラックボール	マイクロアーツ

DAISHO OA

IO286L	43,000円	有	有	有	有	5	PC-286L用IO拡張BOX	フューチャーランド北本

松下

FS-CA1	15,000円	有	無	有	有	4	音源ユニット	マイクロアーツ
FS-CM1	15,000円	有	無	有	有	4	MSX用モデム	マイクロアーツ

ロジテック

LHD-34VE	95,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
LFS-40N	77,000円	有	有	有	有	5	展示品,40メガストリーマ	フューチャーランド北本

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070 北海道旭川市三条通10丁目右10号 ☎0166-25-9801
■㈲石田電器：〒085 北海道釧路市堀川町2-32 ☎0154-25-6168
■FM-LAB釧路：〒085 北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F ☎0154-22-4408
■パソコンのイシダ札幌店：〒060 北海道札幌市中央区南2条西1丁目7番 壱丁目ビル3F ☎011-241-4608
■ICランドキタジマ：〒308 茨城県下館市女方5 ☎0296-28-0191
■コナン販売㈱水戸店：〒310 茨城県水戸市笠原町1191-5 ☎0292-43-8188
■フューチャーランド北本：〒364 埼玉県北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199
■T・ZONE大宮店：〒330 埼玉県大宮市宮原町3-515-2 ☎048-652-1831
■マイコンランド：〒386 長野県上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
■イヨ電子㈱：〒382 長野県須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
■㈱SRGスタンバイ東京店：〒101 東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F ☎03-258-8955
■㈱コンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F ☎03-797-1221
■㈱日本マイコン流通センター：〒150 東京都渋谷区渋谷道玄坂2-3-2 大外ビル5F ☎03-463-4455
■フォーネクストハード館：〒190 東京都立川市錦町1-1-22 ☎0425-28-1933
■㈱OAシステムプラザ 横浜店：〒220 神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F ☎045-314-6634
■横浜サードウェーブ鶴見店：〒230 神奈川県横浜市鶴見区中央5-10-23 ☎045-505-2880
■マイコンショップアイザワ：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
■㈱サンマックス：〒243 神奈川県厚木市旭町3-9-15 ☎0462-29-6171
■マイクロアーツ：〒228 神奈川県座間市入谷4-6-1 ☎0462-54-3300
■コム・イン浜松店：〒430 静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F ☎0534-55-1781
■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444 愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F ☎0564-23-4960
■OAシステムプラザ名古屋本店：〒460 愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル ☎052-332-5233
■DYNA：〒460 愛知県名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル1F ☎052-261-7830
■中京マイコン株式会社：〒460 愛知県名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル2F ☎052-242-1156
■フレックス四日市店：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
■㈱SRGスタンバイ大阪：〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル ☎06-641-1971
■ユーバース京都店：〒600 京都市下京区烏丸通仏光寺下ル大政所町673 峯ビル5F ☎075-341-1444
■㈱ユーバース神戸店：〒650 兵庫県神戸市中央区元町高架通2-196(モトコー3番街) ☎078-371-1030
■㈱マイコンショップ西神戸：〒653 兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18 ☎078-611-4194

あくせすROOM

サークル紹介

○電脳帝国
〒544 大阪府大阪市生野区巽東3-10-16
高橋理洋

我が電脳帝国では，MSX2以降のディスク・ユーザーを募集しています。活動内容は，月に一度の会誌と，ディスクによる会報を発行しています。また，ゆくゆくはオリジナル・ソフトの製作も考えています。ディスクによる会報の内容は，MUSICプログラムや，自作プログラム，雑誌から打ち込んだプログラムなどで，現在4号まで発行しています。また，X68000のかたでもサークル発足にあたって，会員を募集していますので，どちらもハガキでご連絡ください。

○J.X.U.C.CUREC
〒488 愛知県尾張旭市新居町今池下2911-2
水野克志

当CURECは，2年前に発足したクラブですが，約1年活動を縮小していました。この4月から本活動に戻りますので，会員を募集します。対象は，X1-turboディスクユーザーです。活動内容は，ディスク会報の発行（内容は，ゲームから技術，PDS，などなどなんでもありです。月1回発行），同人ソフト開発など，盛りだくさんです。同時に原稿，プログラムの書けるスタッフも，募集しています。X68Kユーザーのクラブの発足も考えていますので，そちらのスタッフも募集します。入会案内請求は，62円切手，会報サンプル付きは，500円分の小為替をお送りください。

投稿ありがとう

鈴木裕之／山本健一／小川武／福本圭司／川瀬隆明／白石健治／大石憲一郎／中村茂雄／入江卓／村上輝昭／伊藤渡／村橋玲雄／黒田篤／サンドワーム2／佐藤雅巳／三友俊史／西田晃／奥本耕造／三浦敬至／ISOJIN／YAGSHI／成本智幸／岡寛文／ONU／住吉政英／瀬戸健太郎／MUMING／麻姫／SPGC1／井出俊／児玉忠士／川原保則／MARKEN岡田／高木弘樹／横山秀明／砂川雅海／三田恭弘／溝端大介／藤原忍／永井崇博／小川章／神谷栄治／みいしろ／竹内貴／GAZIRA／雅魔／アウグストゥス2世／酒井亮／西脇寛人／鈴木俊之／梶田純司／荻野恭生／高橋秀之／中村理／杉本和彦／林陽／小林和寿／NaBe SOFT／元起圭二／飯塚伸／宇都宮正人／ハニボットGAME FACTORY／山崎史雄／瀬尾正樹／鈴木なんとか／EMGVT／松田みちあき／SHORT SWINGS／PUNKS／潮永健志／中田恵司／鈴木勝博／武本聖／川口圭太／平口八寿人／菊池真也／久保万里／山村好弘／風来／県俊貴／五十嵐良雄／野々村優／奥島善融／目時弘仁／笹木崇／羽出重達也／藤石達也／ザナックファイト／北沢高志／伊藤和隆／北爪紀康／濱野一郎／秋本邦和／佐藤浩二／米田博一／古山潤／白井達広／守田泰史／麻啓二郎／正楽久志／岡田忠義／川村秀憲／工藤俊介／安立浩／清野守／六甲おろし／えら・こっちゃ／山岡良有／保科誠／蒲生敬／森田正二／別記／川村潤／友成英人／加藤俊介／山崎貴弘／ひらたいら／畑野健司／七瀬修一郎／市川佳典／中島新悟／山田将博／高山和大／北谷嘉紀／ぷらすあるふぁ／有木博司／西条祐次／川田明儀／平田篤志／佐藤雅哉／大城仁／HIR／奥野和道／木村奉史／石川慎二／RIPT／MSTG／大越長晴／中村智偉／千葉晴信／小室和生／坂本誠／黒騎士／佐々木望晴／めーぶゆーは／北田顕啓／松丸泰介／赤井秀教／越宗泰明／児島穣／山本道夫／東田泰斗／宮口正志／F.FUNYU／中川耕一／川村敦／ポケタ玉井／高田光／田口順一／高野顕一／若林誠二／食ッカー鮫島

この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう。また，投稿してくださいね。

BMスーパークイズ

今月もプログラムの問題でいきたいと思います。ちなみに，このプログラムは編さんからの出題です。むずかしいぞー。

```
10 A$="** MICON BASIC MAGAZINE SUPER QUIZ!**"
15 LOCATE 0,0:PRINT A$;
20 B$=LEFT$(A$,1)
30 C$=A$+B$
40 A$=[redacted](C$,2,39):GOTO 15
```

このプログラムを実行させたとき，文字が横に流れるようにしたいのですが40行の命令が消えているため，うまくいきません。つぎの三つの中から選んで完成させてください。

①MID$　　②RIGHT$
③INT

☆今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパペンタン提供の「ダライアス」ウォーレットを5名のかたにさしあげます。

☆応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよく読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFコーナー等のお便りを書いてもかまいませんよ。

○締め切り：6月7日必着
○正解の発表：7月号（6月8日発売）
○当選者発表：8月号（7月8日発売）

☆5月号の正解

②DATA
でした。

☆4月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解は③NEXT Iでした）。

神奈川県横浜市・谷杉　亮／山口県宇部市・千葉直毅／北海道夕張郡・中橋正晴／長野県中野市・永井芳久／栃木県下都賀郡・遠藤貴之
以上5名

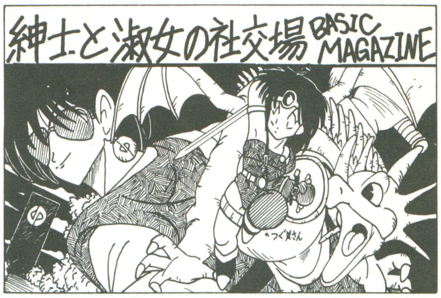


▲「ダライアス」のウォーレット

影さんの「読者のハガキは神様です」

ハロー！皆さん，お元気しているかな？この前，影さんグァムにいってきたんだぁ～。まぶしい太陽の下で，おもいっきり羽をのばし，一足おさきに夏を満喫してきたぜぃ。ゴールデンウィークには花博にもいったんだ。やっぱりナムコのドルアーガの塔が最高さ！行ってない人はすぐいくべし！

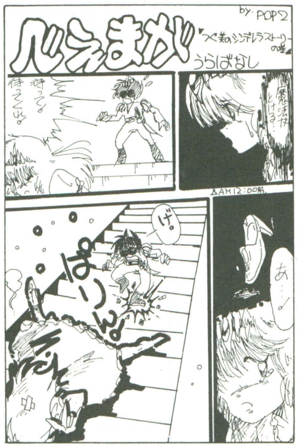
ところで，先月俳句を募集したところ，ホントに来てしまったのだ。驚いたぞ。この調子でこれからもいろいろ応募してくれぃ。



▲えへへ，かっこいいぞー。すごいぜ！豪勢だぜ！感動だぜ！　BY LIGHTFOX



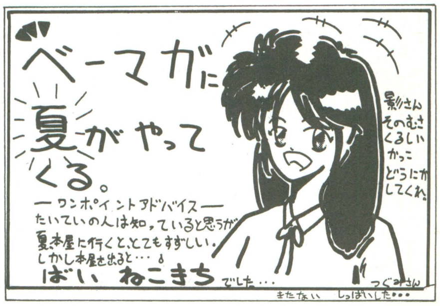
▲お礼のハガキを送ってくるなんて礼儀正しいやね～BY 平　義織



▲影：げ。と言ったら，げげぼクイズ。編：なんです，それ？影：いいの，いいの　BY POP2



▲影：あー僕が死んでるし……。つぐ美：影さんアフターバーナーうまかったんだよ　BY 錦　士郎



▲そんなに，むさくるしいかな？ そんじゃ，影さんの新コスチューム募集しようかな。

BY ねこきち

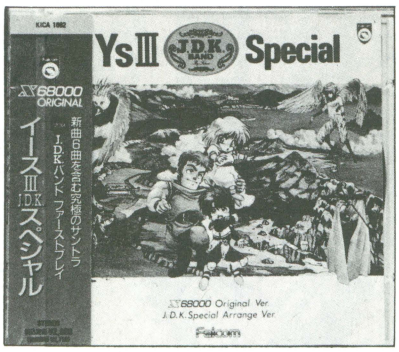
お楽しみプレゼント⑥

☆キングレコードより，「イースIII J.D.Kスペシャル」，「ドラゴンスレイヤー」のCDを各2名様に。

☆メルダックより，「ダブルドラゴンII」，「V'BALL」のCDを各2名様に。

☆応募方法は，官製ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン⑦希望の商品名を書いて，下記の宛先まで6月7日までにご応募ください。

宛先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「お楽しみプレゼント⑥」係



▲「イースIII J.D.Kスペシャル」



▲「ドラゴンスレイヤー」



▲「V'BALL」



▲「ダブルドラゴンII」

■お詫び■

「マイコンBASICマガジン」1990年5月号に掲載した「中国」のプログラムは，徳間書店インターメディア（株）発行の「MSX・FAN」1988年 3月号に掲載された西山鯛介氏の「香港」，及び「テクノポリス」1988年3月号に掲載されたPC-98，PC-88，X1，FM-7への移植版のプログラム，また，同社が発売しているファミコン用ディスクの「香港」のいずれかを元に組まれたものでした。

編集部のチェック不足により，徳間書店インターメディア（株）はじめ，関係各位及び読者の皆様ご迷惑をおかけいたしましたことをお詫びいたします。　**（編集部）**

＜4月号の当選者発表＞

☆「ドラゴンスレイヤー」のポスターは，静岡県島田市・**河守俊栄**さん他2名。

☆「宮沢りえ」テレホンカードは，島根県松江市・**武田真一**さん他2名。

なお，お名前の発表できなかった人に関しましては，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。

めめめめめ
目目目目目

だいかんしゃ
大感謝セール

お1人様2枚まで

さらに半額価格より1,000円割引

平成2年6月30日まで

★**全品半額価格より、さらに1,000円割引いたします。**（ご注文はハガキに下の割引券をはってお申し込み下さい。1,000円割引なので、14・15型用なら3,000円（送料含まず）になります。）
★**7日間無料使用OK!!**
★**効果がなければ返品自由!!**（7日間使用し、キズがついても返品できます。これは㈱サンクレストだけのシステムです。）
★**商品代金は、使用して、お気に入りましたらお支払いください。**

テレビゲームから目を守る

テレビ
TVフィルター FSⅡ
エフエスツー



さらに1,000円割引

電話注文が殺到し、電話回線がパンクいたしました事、おわび申し上げます。今回より、ハガキ注文のみとさせていただきますので、よろしくお願い申し上げます。
サンクレスト　FSⅡ担当　植田

★ **ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!!疲れない!!**

★わん曲のディスプレイにも取付けOK!!

型　名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定　価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
半額価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円
型　名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定　価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
半額価格	7,000円	7,500円	8,000円	8,500円

★消費税は含まれております

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

以上、効果なければ返品自由!!　FSⅡ担当 植田

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に入りましたら、同封の払込み用紙で郵便局から、商品到着後10日以内にお送りください。返品の場合、返送料のみ自己負担でお願いします。1枚の割引券で商品2枚まで注文できます。

切り取り線

半額価格より さらに
1,000円割引券
有効期間　平成2年6月30日

お申し込みは今すぐ、
おハガキで!!

41円
〒577
大阪府東大阪市
柏田西1・9・15
㈱サンクレスト
JPM係

TVフィルターFSⅡ
を申し込みます
●型名（　　型用）
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号
割引券

割引券をはってネエ!!

●お問い合せ先
㈱サンクレスト
TEL06(303)4152
お電話でのお申し込みは割引いたしません

システムを
知的にコーディネイト

株式会社・アイピーエル



●アイピーエルショールーム

製品の選択

IPLでは、お客様のニーズに合った製品のより良い環境を創るため、各メーカーとの密接な関係を基に、製品の組み立てを計っています。また大型コンピュータによるLAN、ON LINEを構築。独自のシミュレーションをした上で新製品の情報提供を行うのをはじめ、セット構成、購入後の拡張にも対応。お申し込み前後の新製品発表も心配いりません。

●ネットワークサービス（全国どこでもすばやいサービスが受けられます。）

全国110カ所のアクセスポイントをもつIPLネットワークが4月1日より開始いたしました。モデムを通して、あなたのコンピュータとIPLのデータベースが連結します。



価格とクレジット

IPLならではのクレジットシステムは、あらゆるニーズに対応しています。月々のお支払いは1,000円から。しかも電話をするだけで簡単に手続きができます。

●ステップアップクレジット

お客様のライフスタイルに合せて、お支払い額を設定。一回払いから最長84回まで自由自在、例えば1年目は、月々3,000円、2年目から5,000円また、ボーナス払いも1年目0円から、2年目20,000円というように年毎にステップアップ。

●カレッジクレジット

大学生や専門学校生を対象にしたクレジット。低額の支払いから始めて、就職したら増額というように収入に合せた設定が可能。（保証人の必要な場合あり）9カ月先からのお支払いも可能です。今なら社会人になって2月から支払い開始OKです。

●ボーナス払い

今から冬のボーナス一括払いもOK。冬夏の2回払いもできます。

冬のボーナス一括払い



●9カ月先からのお支払い

クレジットは9カ月先（今なら 2月）からのお支払いが可能（翌月一括から9カ月先まで自由に設定）

サポート

高品質の製品のうしろに、システムエンジニアがいて、あなたのコンピュータのサポートをしています。

●キーボードレッスン（使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。）

独自に開発したNEC98/EPSON286/386シリーズ（ラップトップを除く）のキーボードレッスン用ソフトプログラムです。



●添削付通信教育講座



システムご購入の方は無料で受講できます。

メンテナンス部 ―――――――― TEL. 0467-24-0453

修理、初期不良、代替機のお申し込み等。

ORDER TELEPHONE

電話受付：AM10：00～PM8：00（水曜定休日）FAX受付：24時間受付

●本社（鎌倉）――――――**0467-24-7511**

札幌	011-621-1444
仙台	022-266-0531
銀座	03-541-3058
青山	03-470-0061
大阪	06-311-2736
広島	082-293-7881
福岡	092-481-2644

株式会社 アイピーエル



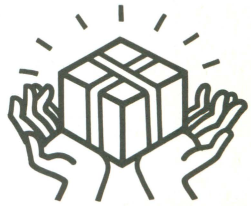
「つまり、IPLがいい。」

私共IPLは、ユーザーと製品との出会いの場面を創りたいと考えます。
コンピュータは生き物です。
お届けしたあと、きちんとした呼吸が出来る様、最高の努力を重ね続けています。
（安心の3倍の保証、代替機の貸出し、全国無料出張サービス、独自のクレジットシステム、
初期不良交換3ヶ月、添削付通信教育、キーボードレッスンetc……）
これからもIPLは、時代のニーズの先端についてさまざまな場面を
皆様にお届けしたいと願うものです。

●ビギナーズホットライン ―――― TEL. 0467-24-0941
初めてパソコンを手にするあなたが必要とするすべてのことに、あなたの専任の担当者が、あなたの購入リストに従いながらサポートします。

●テクニカルホットライン ―――― TEL. 0467-24-2040
各種言語、作成中のプログラムのご相談、買替え等の無料相談窓口です。

●返品の保証（ワイドなIPL独自の保証です。）
お申し込みをいただいた日より30日の間、ソフトもハードも製品の返品、交換を承ります。
（但し、ソフトもハードも手つかずの、パッケージも完全な状態のもの）



安心な保証

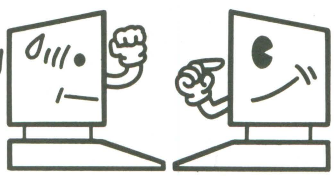
●代替機の無料貸出（修理期間にも安心があります。） IPLではサービスの一環として、NEC・EPSONの、本体・モニター・プリンタの無料貸出をしています。
（但し、ラップトップは除きます。）



●安心、3倍保証（品質を保証いたします。）
例えば、12カ月の商品ならば36カ月、6カ月の商品ならば18カ月と、3倍というワイドな保証期間をIPLは設けています。



●初期不良交換3ヵ月（試動期間を十分にとっています。）通常、初期不良交換1週間のところを3カ月という長期保証を行っています。



買い替えや追加購入も

現在クレジット支払い中の方にも、追加購入、買替えが月々1,000円程度の調整でOK。もちろん下取り、お客様のシステムアップや経済性を考慮しながら、クレジットができます。

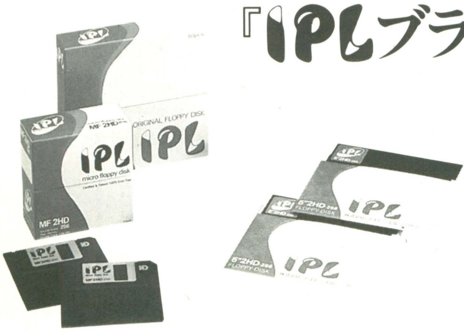
●豊富な中古情報（メーカーからの新古品、中古製品も扱っています。）
製品は入荷時に80項目以上もの検査を行っており安心。しかも6カ月の保証付き。もちろん月々1,000円からのクレジット、さらに8ヶ月先からのお支払い開始もOKです。

お届けは、全国無料配達

但し、沖縄県は航空便の為、配達料を頂く場合があります。
●製品の翌日発送が可能（お振込み後、またはクレジット契約後より）
●配送日の指定、特急配送（有料）（忙しいお客様は、ぜひご利用下さい。）
●代引きシステム（ご希望の方は製品到着時のお支払いもできます。）
商品管理部 ―――― TEL. 0467-24-1154
納期、配達日のお問い合わせ、ご指定のご連絡に。

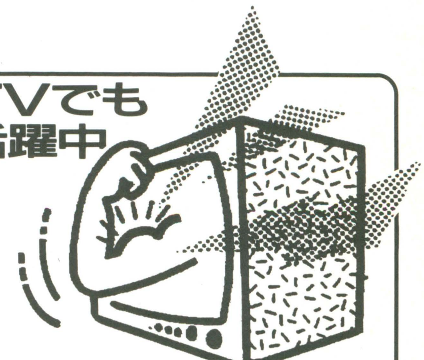
PRESENT

『IPLブランドのディスケット』をプレゼント!!



すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証して。そして、キーボードレッスン用ソフトを、よりよいプログラミング効果をあげるために、お届けします。

TVでも活躍中

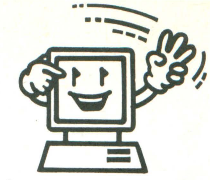


IPLは、皆様の身近で頑張っています。日本テレビ系火曜サスペンス劇場・テレビ朝日系土曜ワイド劇場など、数々の番組内に使用されるコンピュータプログラム等を、制作担当しています。IPLの開発スタッフが、テレビのウラ側でも活躍しています。

本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部：鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

NEXT PAGE
NEC

IPL's **BIG SUPPORTS 9**



1 安心、3倍保証

メーカー保証12ヶ月の商品なら
36ヶ月の保証。(IPL保証書付)

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801RA21

IPLならではの贅沢

**コンピュータライフの
1等の席へ。**

あなたのためのシステムエンジニアがいて最高のサポート体制でお届けします

アクセス No.B06909

- PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) … ¥498,000
- PC-KD853N(14"0.31ドットチルトスタンド付き)NEC … ¥118,000
- PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド) … ¥25,000
- SRC-81(ICM)(高速型80MB、28msハードディスクSCSI専用、ユーティリティ付) … ¥158,000
- IF-2750(SCSI用HDDインターフェイスカード) … ¥30,000
- MIFES-98(超高速スクロールスクリーンエディタ(MS-DOS要)) … ¥38,000
- EMJ-2000MKIII(EMS対応、メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード メルコ) … ¥44,800
- VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックフォント内蔵カラー漢字プリンタ(EPSON)) … ¥158,000
- VP-2000CSFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍!) … ¥30,000
- インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。) プレゼント中
- PS98-523-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能MS-WINDOW新EMS) … ¥20,000
- Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース) … ¥98,000
- 1-2-3Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型) … ¥32,000
- 1-2-3Find(ウインドーを開いて他のファイル参照可、見たい箇所をすぐ表示) … ¥20,000
- dBXL(高機能データベース、LOTUS、マルチプランデータ使用可) … ¥49,800
- MS Quick Basic(エディタ、インタープリタ、デバッガ、コンパイラを統合) … ¥20,000
- Microsoft Quick C(予備知識無しでもCの学習可能、各操作を一つの画面上で可) … ¥20,000
- DISKで学ぶC(実際にパソコン上で実行しながら無理なくC言語を学ぶ) … ¥18,000
- PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット) … ¥18,000
- DISKで学ぶMSDOS(実際にパソコン上で実行しながら無理なくMS-DOSを学ぶ) … ¥15,000
- PS98-371-HMW(MS-DOS上でBASICを起動させるソフト〔Ver6.0〕) … ¥17,000
- 一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) ¥58,000
- 毛筆わーぷろ Jr(年賀状、御礼状お祝いに行書、楷書体、縦書き、横書きで。) … ¥33,000
- FR-2000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX美しい文字!) … ¥49,800
- 花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!) … ¥58,000
- GT-6000(高解像度300dpi、写真など微妙なトーンの原稿も的確な読取り可、プリントアウトも鮮明) … ¥178,000
- RS-232Cケーブル … プレゼント中
- PC-9872R(NEC純製品マウス) … ¥10,000
- Z's STAFF KiD98(説得!文書とイメージの融合。カラーハードコピーグラフィック) … ¥28,000
- MEDIAGRAPH-10(細かい線、複雑な形、なぞり書き等、小技可能のマウスタブレット) … ¥49,800
- 八方美人2号(一太郎、花子、CANDY3、Z's STAFF等をレイアウト) … ¥39,000
- PA-8600(今や必携!SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付) … ¥28,000
- PA7C41(国語辞書カード) … ¥16,000
- パソコン電子手帳くん(ブームの電子手帳とのデータ交換可。OA時代のライフスタイル) … ¥12,800
- まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応) … ¥28,000
- PV-A24MNP5(高速2400bps全二重、電話代の軽減!MNPクラス5搭載(AiWA)) ¥54,800
- ミュージ郎(DM-64N-4)(表現力豊かな本格的音楽演奏が楽しめる。要MSDOS、マウス) … ¥158,000
- MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W) … ¥14,000
- トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム) … ¥19,800
- 遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥12,800
- 信長の野望 戦国群雄伝 … ¥9,800
- スーパーマム98(家計簿ソフト) … ¥13,800
- MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可 サンケン) ¥39,800
- 代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) … ★
- IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間) プレゼント中
- IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
- 初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) … ★
- 返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) … ★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) … ★

標準価格 ¥2,338,800 ➡ IPL 超特価

¥21,100	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥32,200	×72回	ボーナス なし
¥36,300	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥37,300	×60回	ボーナス なし
¥49,200	×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B06011

- PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) … ¥498,000
- CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付きアナログケーブル同梱) … ¥98,800
- PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド) … ¥25,000
- PC-PR150V(10"48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可) … ¥99,800
- インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。) プレゼント中
- 一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使える) … ¥58,000
- PC-9872R(NEC純製品マウス) … ¥10,000
- ワンダラーズ フロム イース … ¥8,700
- エアーコンバット(遊撃王II) … ¥8,800
- 斬〜陽炎の時代〜 … ¥9,800
- ブライ 上巻 … ¥8,800
- 遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥12,800
- 代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) … ★
- 返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) … ★
- IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間) プレゼント中
- IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
- 初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) … ★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) … ★

標準価格 ¥838,500 ➡ IPL 超特価

¥1,800	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥6,000	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥12,800	×60回	ボーナス なし
¥14,800	×36回	ボーナス 30,000× 6回

**修理期間にも安心があります。
ただちに無料で!お届けいたします。**



●代替機の無料貸出

IPLでは、修理期間中に本体(NEC・EPSON)・モニター・プリンタを無料貸出しをしています。

アクセス No.B06014

- PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) … ¥498,000
- CZ-602CBK(メインメモリ2MBマウス・トラックボール付FM音源8重和音) … ¥356,000
- CU-21HD(迫真の21"スピーカー機能付、グラフィックもゲームも抜群!(SHARP)) … ¥148,000
- PC-CA402(アナログCRTケーブル 15ピン↔15ピン) … ¥4,800
- CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き) … ¥69,800
- AP-850PC(美しい48ドット熱転写漢字カラープリ ンター)EPSON … ¥96,800
- #8226(シャープ用プリンタケーブル) … ¥8,800
- インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。) プレゼント中
- PA-8600(今や必携!SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付) … ¥28,000
- パソコン電子手帳くん(ブームの電子手帳とのデータ交換可。OA時代のライフスタイル) … ¥12,800
- PV-A24MNP5(高速2400bps全二重、電話代の軽減!MNPクラス5搭載(AIWA)) ¥54,800
- CZ-223CS(通信ソフト¥19800) … プレゼント
- ダンジョン・マスタ … ¥9,800
- 斬〜陽炎の時代〜 … ¥9,800
- 遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥12,800
- 代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体-NEC, EPSONに対応-、モニター、プリンタ) … ★
- 全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内)SHARP又はFUJITSU) … ★
- 返品保証制度(お申込み日より30日以内) … ★
- IPLオリジナルブランクディスケットMD2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間) プレゼント中
- IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
- X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
- 初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) … ★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) … ★

標準価格 ¥1,310,200 ➡ IPL 超特価

¥7,100	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥10,500	×72回	ボーナス 40,000×12回
¥14,500	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥15,000	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥30,100	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B06006

- PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) … ¥498,000
- PC-KD853N(14"0.31ドットチルトスタンド付き)NEC … ¥118,000
- PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド) … ¥25,000
- PC-PR150V(10"48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可) … ¥99,800
- インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。) プレゼント中
- SRC-80(ICM)(高速型80MB、28msハードディスクSASI/SCSI選択可、ユーティリティ付) … ¥158,000
- IF-2750(SCSI用HDDインターフェイスカード) … ¥30,000
- PC-9872R(NEC純製品マウス) … ¥10,000
- COMSTARZ 2424/5(NMPクラス5対応モデム。2400/1200全二重)NEC … ¥44,800
- 一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) ¥58,000
- Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース、他ベースにアクセス可、ファイルリンク機能内臓) ¥98,000
- 1-2-3Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型) … ¥32,000
- まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応) … ¥28,000
- 代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) … ★
- IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間) プレゼント中
- IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
- 初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) … ★
- 返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) … ★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) … ★

標準価格 ¥1,199,600 ➡ IPL 超特価

¥5,600	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥10,200	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥9,300	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥21,100	×48回	ボーナス なし
¥18,900	×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B06005

- PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) … ¥498,000
- PC-TV454(0.35ピッチS端子文字放送ビデオボードTV回転台リモコン) … ¥128,300
- PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド) … ¥25,000
- PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット) … ¥18,000
- ミュージ郎(DM-64N-4)(表現力豊かな本格的音楽演奏が楽しめる。要MSDOS、マウス) … ¥158,000
- PC-9872R(NEC純製品マウス) … ¥10,000
- 遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥12,800
- 三国志II … ¥14,800
- バトル … ¥12,800
- 代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) … ★
- IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
- 初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) … ★
- 返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) … ★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) … ★

標準価格 ¥877,700 ➡ IPL 超特価

¥3,200	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥5,600	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥10,100	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,600	×84回	ボーナス なし
¥15,700	×36回	ボーナス 30,000× 6回

アクセス No.B06417

- VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックフォント内蔵カラー漢字プリンタ(EPSON))) … ¥158,000
- VP-2000CSFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍!) … ¥30,000
- インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。) プレゼント中
- 弥生2(会計責任者でなくても仕訳処理が容易。青色申告会計システム) … ¥80,000
- 返品保証制度(お申込み日より30日以内) … ★
- 初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) … ★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) … ★

標準価格 ¥268,000 ➡ IPL 超特価

¥9,500	×24回

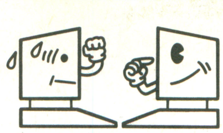
日曜・祭日指定配達

IPL 株式会社 アイピーエル



IPLブランド ディスケット
プレゼント!!

2 すぐにコンピュータと会話できるよう、システムでお求めの方に無料で用意いたします。



3 **3ヶ月間の初期不良交換期間**
通常1週間のところ、ワイドに3ヶ月の交換期間。(年間保守契約もできます。)

NEXT PAGE
EPSON
SHARP

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801RA51

アクセス No.B06004

PC-9801RA51(386、20MHz40MBHDD内蔵)	¥668,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15″カラー)	¥138,000
VP-1350PC(24ドット漢字プリンタ、33.5字/秒、EPSON)	¥96,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻もうインク切れの心配は、ありません。)	プレゼント中
青色申告用会計(元帳、損益計算書、貸借対照表、減価償却計算表)	¥48,000
MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可 サンケン)	¥39,800
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)	¥58,000
FR-2000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX美しい文字!)	¥49,800
ダンジョン・マスタ	¥9,800
トンネルス&トロールス	¥9,800
三国志II	¥14,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥1,145,600 ➡ IPL 超特価

¥9,000	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥17,300	×60回	ボーナス なし
¥20,800	×48回	ボーナス なし
¥26,700	×36回	ボーナス なし
¥38,900	×24回	ボーナス なし

初期不良交換期間3ヶ月

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801RX21

アクセス No.B06042

PC-9801RX21(80286+V30、1MB5*2FD、HDD内蔵可能)	¥338,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15″カラー)	¥138,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)	¥25,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
SRC-40(ICM)(高速型40MB、28msハードディスクSASI/SCSI選択可、ユーティリティ付)	¥108,000
IF-2750(SCSI用HDDインターフェイスカード)	¥30,000
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)	¥18,000
PA-8600(今や必携!SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付)	¥28,000
パソコン電子手帳くん(ブームの電子手帳とのデータ交換可。OA時代のライフスタイル)	¥12,800
PA7C40(英和辞書カード)	¥16,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使える)	¥58,000
FR-2000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX B4まで)	¥49,800
AP-550EXPC(24ドット熱転写漢字カラープリンタ)	¥64,800
お得なパックII・熱転写プレミアムセット(カラーリボン×2、マルチリボン×1、A4カット用紙200枚)	プレゼント中
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。)	プレゼント中
大戦略III	¥9,800
天下統一	¥9,800
ダンジョン・マスタ	¥9,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥963,800 ➡ IPL 超特価

¥3,600	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥8,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥9,900	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥15,100	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥23,400	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B06901

PC-9801RX21(80286+V30、1MB5*2FD、HDD内蔵可能)	¥338,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)	¥74,800
PC-PR150V(10″48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可)	¥99,800
PC-PR406M-02(ピンフィーダー連続紙使用時に必要)	¥8,000
PC-PR406HS-01(シートフィーダ(単票、はがき連続打ちに必携!))	¥22,800
PC-PR406LM-22(ゴシック体漢字ROMカートリッジ)	¥19,800
PC-PR406LM-21(毛筆体漢字ROMカートリッジ)	¥19,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。)	プレゼント中
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)	¥25,000
FA-10(これなら水がかかっても大丈夫、キーボード防塵カバー)	¥2,900
PS98-017-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)	¥18,000
DISKで学ぶMSDOS(実際にパソコン上で実行しながら無理なくMS-DOSを学ぶ)	¥15,000
PS98-371-HMW(MS-DOS上でBASICを起動させるソフト(Ver6.0))	¥17,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)	¥58,000
花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥58,000
DISKで学ぶC(実際にパソコン上で実行しながら無理なくC言語を学ぶ)	¥18,000
今夜も朝までパワフルマージャン2	¥6,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)	¥19,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥844,300 ➡ IPL 超特価

¥2,000	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥6,300	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥9,800	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥15,700	×48回	ボーナス なし
¥11,900	×36回	ボーナス 50,000× 6回

カレッジ COLLEGE CREDIT クレジット
●大学生の方や新社会人の方も即クレジットOK(保証人を必要とする場合もあります)

アクセス No.B06904

PC-9801RX21(80286+V30、1MB5*2FD、HDD内蔵可能)	¥338,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)	¥74,800
PC-PR150V(10″48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可)	¥99,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。)	プレゼント中
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
Z's STAFF KID98(説得!文書とイメージの融合、カラーハードコピーグラフィック)	¥28,000
The CARD3(情報をカードの形で手軽に管理。使い勝手の良さ独自の高速検索)	¥48,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)	¥58,000
花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥58,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)	¥79,800
GT-1000用RS-233Cケーブル	プレゼント中
PV-A2400MNP5(MNPクラス5、2400bpsモデム高速処理、電話料の軽減)	¥54,800
CCT-98II(通信ソフト)	¥15,000
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥877,000 ➡ IPL 超特価

¥3,000	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥5,400	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥9,800	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,800	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥15,400	×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B06906

PC-9801RX21(80286+V30、1MB5*2FD、HDD内蔵可能)	¥338,000
CU-14HD(スピーカ付14″0.31アナログカラーCRTチルト付付)	¥94,800
ミュージ郎(DM-64N-4)(表現力豊かな本格的音楽演奏が楽しめる。要MSDOS、マウス)	¥158,000
CA-30(アレンジくん)(コードデータのみで自由にアレンジ可能)	¥49,000
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)	¥18,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥680,600 ➡ IPL 超特価

¥2,100	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥5,000	×72回	ボーナス 24,000×12回
¥10,500	×60回	ボーナス なし
¥9,200	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥16,200	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B06606

PC-9801EX2(80286+V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可)	¥348,000
PC-KD854N(上下左右自由自在回転台付0.39アナログRGBカラーCRT)	¥84,800
PC-PR150V(10″48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可)	¥99,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。)	プレゼント中
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使える)	¥58,000
花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥58,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
代替機無料貸出(修理期間中にも安心(本体-NEC、EPSONに対応-、モニター、プリンタ))	★
返品保証制度(未開封30日以内)(お申込み日より30日以内)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥658,600 ➡ IPL 超特価

¥1,300	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥7,600	×84回	ボーナス なし
¥5,000	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥10,000	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥13,400	×24回	ボーナス 50,000× 4回

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801N

アクセス No.B06090

PC-9801N(V30、1MB3.5″*1、1.25MBRAMドライブ内蔵)	¥248,000
PS98-017-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)	¥18,000
P1 EXE note(線画図形PLUSを搭載、豊かな表現力を演出)	¥38,000
PC-9801N-15(フロッピィディスク増設ケーブル)	¥9,800
PC-9831-VW2(3.5インチ2HD 2DDフロッピィディスクユニット)	¥120,000
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥433,800 ➡ IPL 超特価

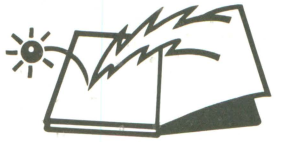
¥1,200	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥5,700	×84回	ボーナス なし
¥8,700	×48回	ボーナス なし
¥7,800	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥7,900	×24回	ボーナス 50,000× 4回

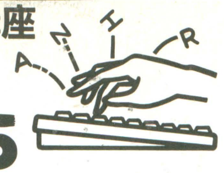
本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL 0467-24-7511 FAX 0467-24-0561 TEL 0467-24-1154

IPL's BIG SUPPORTS 9

4 添削付通信教育講座

ひとりひとりをしっかりフォロー。
(無料)





5 キーボードレッスン添付

使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。(但し、ラップトップを除く)

6 代替機の無料貸出

修理期間中に、本体(NEC、EPSON)、モニター、プリンターの無料貸出しをしています。修理期間中にも安心があります。(但し、ラップトップを除く)



NEC

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-98DO

アクセス No.B06774

PC-98DO(98モード+88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン!) …… ¥298,000
PA-8600(今や必携! SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付) …… ¥ 28,000
パソコン電子手帳くん(ブームの電子手帳とのデータ交換可。OA時代のライフスタイル) … ¥ 12,800
PA7C41(国語辞書カード) …… ¥ 16,000
信長の野望 戦国群雄伝 …… ¥ 9,800
天下統一 …… ¥ 9,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥ 12,800
CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付きアナログケーブル同梱) …… ¥ 98,800
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥ 10,000
代替機無料貸出修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) …… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!) …… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内未開封のもの) …… ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!) …… ★

標準価格 ¥496,000 ➡ IPL 超特価

¥2,900	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 7,900	×60回	ボーナス なし
¥ 9,400	×48回	ボーナス なし
¥ 8,800	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥ 9,400	×24回	ボーナス 50,000× 4回

こんなにかかる修理費用



高額な修理も当社が負担します。
プリンタヘッド交換 ¥29,500以上
ハードディスクドライブ交換 ¥60,000以上
フロッピードライブ交換 ¥23,000以上。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ

PC-8801MC2

アクセス No.B06030

CZ-603CBK(メインメモリ3MB、処理速度大幅にUP、複数のウインドウを同時にオープン可) …… ¥338,000
PC-8801MC model2(8ビットCD-ROM内蔵、88資産フル活用OK、サウンドマシン) …… ¥199,000
CZ-604DBK(スピーカ付14"0.31ドットアナログカラーCRT) …… ¥ 94,800
PC-CA402(アナログCRTケーブル 15ピン↔15ピン) …… ¥ 4,800
XE-1 PRO(ますますゲームをおもしろくするジョイステック)¥9800 … プレゼント中
AP-550EXPC(24ドット熱転写漢字カラープリンタ) …… ¥ 64,800
#8226(シャープ用プリンタケーブル) …… ¥ 8,800
ロードス島戦記 …… ¥ 9,800
ワンダラーズ フロム イース …… ¥ 8,700
信長の野望 戦国群雄伝 …… ¥ 9,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥ 12,800
返品保証制度(未開封30日以内)(お申込み日より30日以内) …… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但し、SHARP又はFUJITSU) …… ★
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待) …… プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) …… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) …… ★

標準価格 ¥751,300 ➡ IPL 超特価

¥1,500	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥ 5,800	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 9,200	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥11,000	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥15,000	×48回	ボーナス なし

アクセス No.B06641

PC-8801MC MODEL2(8ビットCD-ROM内蔵、88資産フル活用OK、サウンドマシン) … ¥199,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付き、アナログ) … ¥ 99,800
ラストハルマゲドン …… ¥ 7,800
アークスII …… ¥ 8,800
ブライ 上巻 …… ¥ 8,800
ワンダラーズ フロム イース …… ¥ 8,700
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) …… ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!) …… ★

標準価格 ¥332,900 ➡ IPL 超特価

¥1,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 4,200	×84回	ボーナス なし
¥ 8,200	×36回	ボーナス なし
¥11,900	×24回	ボーナス なし

IPLならではの
返品保証
お申込み日より30日以内に。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ

PC-8801FE2

アクセス No.B06000

PC-8801FE2(8ビット家庭用TV接続OKサウンド機能搭載) …… ¥119,000
PC-TV454(0.35ピッチS端子文字放送ビデオボードTV回転台リモコン) … ¥128,300
ソーサリアン …… ¥ 9,800
マイトアンドマジック …… ¥ 9,800
トンネルス&トロールス …… ¥ 9,800
DUEL …… ¥ 8,700
ウィーザードリィ5 …… ¥ 12,800
機動戦士ガンダム …… ¥ 6,800
エメラルドドラゴン …… ¥ 8,800
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) …… ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) …… ★

標準価格 ¥313,800 ➡ IPL 超特価

¥1,600	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 4,900	×60	ボーナス なし
¥ 7,700	×36回	ボーナス なし
¥ 9,500	×24回	ボーナス 10,000× 4回
¥ 3,900	×84回	ボーナス なし

組み合せ自由

アクセス No.B06427

ミュージ郎(DM-64N-4)(表現力豊かな本格的音楽演奏が楽しめる。要MSDOS、マウス) …… ¥158,000
MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W×2本)ROLAND …… ¥ 28,000
CA-30(アレンジくん)(コードデータのみで自由にアレンジ可能) … ¥ 49,000
CF-10(デジタル、フェーダー) …… ¥ 22,000
CN-20(鍵盤状にならんだキーを押すだけで音符を入力) …… ¥ 22,000
よみとりくん(楽譜をそのままデータとして取り込む(スキャナ付)) …… ¥ 48,000
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) …… ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!) …… ★

標準価格 ¥327,000 ➡ IPL 超特価

¥2,300	×60回	ボーナス 50,000×10回

EPSON

PC-286 NOTE F

アクセス No.B06780

PC-286NOTE F …… ¥198,000
PCRDC(RAMドライブカード) …… ¥ 38,000
PCNFMC(モデムカード) …… ¥ 32,800
PCNFRB2(RAMボード2MB) …… ¥ 78,000
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!) …… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内未開封のもの) …… ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!) …… ★

標準価格 ¥346,800 ➡ IPL 超特価

¥1,500	×84回	ボーナス 20,000×14回
¥ 6,100	×60回	ボーナス なし
¥ 9,400	×36回	ボーナス なし
¥10,400	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥13,700	×24回	ボーナス なし

PC-386M-H40

アクセス No.B06760

PC-386M-H40(386SX16MHzメモリ640KB 40MB HDD) …… ¥468,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付) … ¥ 74,800
PCMS2(マウス) …… ¥ 5,800
MS Quick Basic(エディタ、インタープリタ、デバッガ、コンパイラを統合) …… ¥ 20,000
代替機無料貸出修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) …… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!) …… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内未開封のもの) …… ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!) …… ★

標準価格 ¥568,600 ➡ IPL 超特価

¥1,000	×84回	ボーナス 36,000×14回
¥ 3,500	×72回	ボーナス 25,000×12回
¥ 5,600	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥10,000	×36回	ボーナス 22,000× 6回
¥19,900	×24回	ボーナス なし

日曜・祭日指定配達

PC-386LS-STD

アクセス No.B06120

PC-386LS-STD(3.5"FDD＊2. 80386SX.16MHz) …… ¥538,000
Carry Disk40(40MBHDD) …… ¥148,000
PIO-PC34HX-2MA(EMSメモリ、I・Oバンクモード、プロテクトメモリ使用可、2MB増設RAMボード) … ¥ 45,000
PCLTP2(テンキーパッド(数値入力を楽にする為に必携!)) …… ¥ 17,000
TF-3000デスクトップ↔ラップトップ、2HD増設用3.5FDD) …… ¥ 89,800
IPLオリジナルデスクIL-100(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可能システムアップOK) ¥ 38,000
返品保証制度(お申込み日より30日以内) …… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)プレゼント中
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) …… ★

標準価格 ¥875,800 ➡ IPL 超特価

¥2,400	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥ 5,800	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥10,300	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 8,000	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥12,700	×36回	ボーナス 50,000× 6回

IPL's BIG 6

SHARP ビッグ・フェア PRESENTS

1	2	3	4	5	6
SX-WINDOW Ver1.0	**ゲームソフト プレゼント(2本)**	**XE-1 Pro プレゼント**	**NEW Print Shop** (CZ-221HS) **PRO-68K**	**SOUND PRO-68K** (CZ-214MS)	**Communication PRO-68K** (CZ-223CS)
マウスで同時に多数のウインドウオープン。複数の作業を同時に実行。	あなたの好きなX68000用ゲームソフト2本をプレゼント!!	ゲームソフトが楽しくさらに面白くなるジョイスティックXE-1Proをプレゼント!	あなただけのオリジナルカードやハガキなどが簡単に作成、印刷できるアートツール。	本格的スタジオ感覚! FM音源による音創りが楽しめます。	300～19,200BPSまで対応(通信速度)の高機能通信ソフト。

X68000 EXPERT

アクセス No.B06025

CZ-612CBK(メインメモリ2MB40MBHDDFM音源トラックボール付)	¥466,000
CZ-612DBK(15"、31ミリ、3モード、チルトスタンド付き)	¥119,800
X68000フェア(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	プレゼント中
IPLオリジナルブランスクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥585,800 ➡ IPL 超特価

¥3,400	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥5,000	×48回	ボーナス 26,000× 8回
¥7,800	×60回	ボーナス なし
¥8,800	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥17,600	×24回	ボーナス なし

X68000 EXPERT II

アクセス No.B06512

CZ-603CBK(メインメモリ3MB、処理速度大幅にUP、複数のウインドウを同時にオープン可)	¥338,000
CZ-602DBK(.39ミリ、アナログ3モード、チルトスタンド付)	¥99,800
EW & E1(漢字変換フロントプロセッサ搭載、高速日本語ワープロ)	¥38,000
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥15,800
CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ)	¥17,800
CZ-6BM1(MIDIボード)	¥26,800
CM-32L(LAサウンド・モジュール)	¥69,000
CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるMUSICPRO68K)	¥28,800
CZ-221HS(NEW Print Shop 様々なカードを自由に作成)	¥19,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)	¥69,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)	¥58,000
テラッツォ	¥19,400
三国志	¥14,800
ダンジョン・マスタ	¥9,800
BF-68PRO(目を守ろう!反射、紫外線、静電気、ホコリの付着防止フィルター)	¥19,800
X68000フェア(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

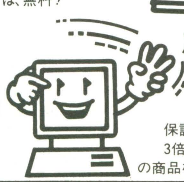
標準価格 ¥864,200 ➡ IPL 超特価

¥3,400	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥9,900	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥9,500	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥14,600	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥33,400	×24回	ボーナス なし

添削付通信教育講座



システムで購入のお客様は、無料!



だから安心も3倍

IPLでは、品質を3倍長く保証します。通常メーカー保証の3倍とぐっとワイド!!例えば12ヶ月の商品なら36ヶ月

X68000 EXPERT II HD

アクセス No.B06513

CZ-613CBK(メインメモリ3MB、40MBHDD搭載、複数のウインドウを同時にオープン可)	¥448,000
CU-21HD(SHARP)(迫力の21"スピーカー機能付グラフィックもゲームも抜群!!)	¥148,000
CZ-8NS1(フルカラーA4ズーム機能色ずれの少ない線順次方式ソフト付き)	¥188,000
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)	¥69,800
CZ-6BM1(MIDIボード)	¥26,800
CZ-6BN1(高速伝送、付属のソフトで約7倍UP2枚まで実装可ケーブル付)	¥29,800
CZ-6BP1(数値演算プロセッサボード)	¥79,800
CZ-6EB1(拡張I/Oボックス)	¥88,000
CZ-6BC1(拡張スロットにセット、電話回線に接続するだけ、直接送受信FAX)	¥79,800
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良くサポート)	¥39,800
CZ-237MS(ミュージックスタジオ MIDI楽器演奏が楽しめる)	¥25,800
CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるMUSICPRO68K)	¥28,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)	¥58,000
CZ-8PC4-BK(美しい印字!48ドットカラー年賀状、暑中見舞い、各種カード等)	¥99,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻。もうインク切れの心配は、ありません。)	プレゼント中
X68000フェア(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥1,410,200 ➡ IPL 超特価

¥10,000	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥15,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥14,900	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥23,200	×60回	ボーナス なし
¥35,900	×36回	ボーナス なし

全国出張サービス



X68000シリーズ購入のお客様に万一故障が生じた場合には、全国どこへでもサービスマンがお伺いします。

X68000 PRO II

アクセス No.B06511

CZ-653CBK(メインメモリ2MB、処理速度大幅にUP、複数のウインドウを同時にオープン可)	¥285,000
CU-21HD(SHARP)(迫力の21"スピーカー機能付グラフィックもゲームも抜群!!)	¥148,000
CZ-6TUBK(TV用チューナー)	¥33,100
CM-32L(LAサウンド・モジュール)	¥69,000
CZ-237MS(ミュージックスタジオ MIDI楽器演奏が楽しめる)	¥25,800
CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるMUSICPRO68K)	¥28,800
CZ-6BM1(MIDIボード)	¥26,800
ジェノサイド	¥8,800
今夜も朝までパワフルマージャン2	¥6,800
ダンジョン・マスタ	¥9,800
X68000フェア(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥641,900 ➡ IPL 超特価

¥1,100	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥5,100	×60回	ボーナス 35,000×10回
¥8,600	×84回	ボーナス なし
¥16,800	×36回	ボーナス なし
¥9,700	×48回	ボーナス 20,000× 8回

アクセス No.B06001

CZ-653CBK(メインメモリ1MB、処理速度大幅にUP、複数のウインドウを同時にオープン可)	¥285,000
CZ-603DBK(高解像度0.31ドット14"チルト台付)	¥84,800
CZ-8PC4-BK(美しい印字!48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)	¥99,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。)	プレゼント中
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps全二重モデム クラス4)	¥46,800
めぞん一刻 完結編	¥7,800
アフターバーナー68K(サイバースティック対応)	¥9,200
Super大戦略	¥8,800
水滸伝	¥9,800
X68000フェア(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内)SHARP)	★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥552,000 ➡ IPL 超特価

¥3,000	×72回	ボーナス 29,500×12回
¥5,000	×60回	ボーナス 25,000×10回
¥7,200	×84回	ボーナス なし
¥10,000	×35回	ボーナス 25,000× 6回
¥20,700	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B06514

CZ-653CBK(メインメモリ1MB、処理速度大幅にUP、複数のウインドウを同時にオープン可)	¥285,000
PC-9801N(V30、1MB3.5"＊1、1.25MBRAMドライブ内蔵)	¥248,000
CZ-602DBK(.39ミリ、アナログ3モード、チルトスタンド付)	¥99,800
AP-550EXPC(24ドット熱転写漢字カラープリンタ)	¥64,800
＃8226(シャープ用プリンタケーブル)	¥8,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
X68000フェア(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	プレゼント中
IPLオリジナルブランスクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30以内で未開封のもの)	★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥719,200 ➡ IPL 超特価

¥1,000	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥6,800	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥9,300	×84回	ボーナス なし
¥10,000	×48回	ボーナス 25,000× 8回
¥18,300	×36回	ボーナス なし

X68000 PRO

アクセス No.B06029

CZ-652CGY(メインメモリ1MB、FM音源8重和音65536色マウス同梱)	¥298,000
CZ-603DBK(超高解像度0.31ドット14"チルト台付)	¥84,800
X68000フェア(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥382,800 ➡ IPL 超特価

¥1,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥5,200	×60回	ボーナス なし
¥6,200	×48回	ボーナス なし
¥8,000	×36回	ボーナス なし
¥11,700	×24回	ボーナス なし

本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

IPL's BIG SUPPORTS 9

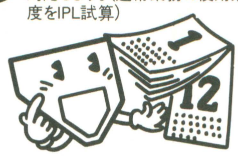


7 返品の保証

ハード又は、ソフトは開封しない完全な状態で、お申し込み日より30日以内の返品、他製品とのお取り換えを保証。

1年分相当のリボンを供給

8 24時間インク切れの心配は、もうありません。すべてのプリンターに対応します。(通常業務の使用頻度をIPL試算)





9 ネットワークサービス

全国110ヶ所のアクセスポイントをもつIPLネットワークが4月1日より開始いたしました。全国どこでも、素早いサービスが受けられます。

FM TOWNS

アクセス No.B06057

FMTOWNS-2H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、40MBHDD内蔵)	¥548,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥ 89,800
FMT-KB205(TOWNSテンキー(親指配列))	¥ 30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥ 6,800
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)	¥ 20,000
日本語MS-DOS V3.1 B276A100(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥ 18,000
FM-OASYS(HD)(優れた操作性、容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥ 58,000
富士通HABITAT(32ビット、CD-ROMならではのハイパーコミュニケーションネットワーク)	¥ 6,800
TOWNS VNET V1.1(通信ソフト)	¥ 18,000
F1935PM(2400/1200bps全2重モデム、MNP5対応)	¥ 59,800
遥かなるオーガスタ TOWNS	¥ 12,800
LINKAGE THE 4TH UNIT 1.2	¥ 9,800
ZERO TOWNS	¥ 8,800
デュアルターゲット TOWNS	¥ 8,800
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK)	プレゼント中
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内、SHARP又はFUJITSU))	★
IPLオリジナルブランクディスケットMF2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥975,400 ➡ IPL 超特価

¥2,900	×84回	ボーナス	50,000×14回
¥ 9,000	×72回	ボーナス	20,000×12回
¥ 9,300	×60回	ボーナス	30,000×10回
¥13,700	×36回	ボーナス	50,000× 6回
¥11,300	×84回	ボーナス	なし

アクセス No.B06120

FMTOWNS-2H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、40MBHDD内蔵)	¥548,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)	¥ 30,000
PR-40T CITYRITER(24ドット/136桁カラー漢字プリンタ)	¥120,000
PR-401T(CITYRITER用トラクタユニット)	¥ 10,000
PR-403T(CITYRITER用カラーユニット)	¥ 8,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥ 6,800
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)	¥ 20,000
日本語MS-DOS V3.1 B276A100(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥ 18,000
Lotus 1-2-3(世界No.1 超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
FM-OASYS(HD)(優れた操作性、容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥ 58,000
遥かなるオーガスタ TOWNS	¥ 12,800
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥1,019,400 ➡ IPL 超特価

¥3,500	×84回	ボーナス	50,000×14回
¥11,800	×84回	ボーナス	なし
¥10,000	×60回	ボーナス	30,000×10回
¥14,700	×48回	ボーナス	20,000× 8回
¥23,200	×36回	ボーナス	なし

全国出張サービス



タウンズ購入のお客様に万一故障が生じた場合には、全国どこへでもサービスマンがお伺いします。

アクセス No.B06110

FMTOWNS-2H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、40MBHDD内蔵)	¥548,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)	¥ 30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥ 6,800
FMT-EM2M(2Mバイト増設メモリ)	¥100,000
FMT-352(80387数値演算プロセッサ)	¥120,000
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥ 40,000
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)	¥ 20,000
日本語MS-DOS V3.1 B276A100(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥ 18,000
F-BASIC386 V1.1(80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ)	¥ 25,000
Towns PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥ 38,000
My Fair Lady(英会話マスターの知的なパートナー)	¥ 28,000
AFTER BURNER(CSK総合研究所)	¥ 9,800
CYBERCITY(日本テレネット)	¥ 9,800
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥1,163,200 ➡ IPL 超特価

¥4,900	×84回	ボーナス	50,000×14回
¥13,300	×84回	ボーナス	なし
¥ 8,400	×60回	ボーナス	50,000×10回
¥15,100	×48回	ボーナス	30,000× 8回
¥25,900	×36回	ボーナス	なし

IPLブランドデスクプレゼント!!



今、タウンズをセットでお買い求めの方へ

原稿用スタンドはもちろん、キーボードも収納できるスライド式テーブル、フラットのプリンタの棚がついています。

アクセス No.B06808

FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)	¥378,000
FMT-DP532(14″0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)	¥ 30,000
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)	¥ 20,000
日本語MS-DOS V3.1 B276A100(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥ 18,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥ 6,800
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥ 40,000
FM-OASYS(優れた操作性、容易なグラフ作成等CD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥ 55,000
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥ 12,800
My Fair Lady(英会話マスターの知的なパートナー)	¥ 28,000
TOWNS VNET V1.1(通信ソフト)	¥ 18,000
PV-A24MNP5(高速2400bps全二重、電話代の軽減!MNPクラス5搭載(AIWA))	¥ 54,800
IPLオリジナルブランクディスケットMF2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥879,400 ➡ IPL 超特価

¥1,700	×84回	ボーナス	50,000×14回
¥ 5,000	×84回	ボーナス	30,000×14回
¥ 9,400	×60回	ボーナス	20,000×10回
¥14,600	×36回	ボーナス	30,000× 6回
¥28,500	×24回	ボーナス	なし

アクセス No.B06905

FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)	¥378,000
PC-9801N(V30、1MB3.5″＊1、1.25MBRAMドライブ内蔵)	¥248,000
一太郎dash(高速・快適な使用環境。優れた操作性、豊富な印刷バリエーションの日本語ワープロソフト)	¥ 39,800
PA-8500(SHARP電子システム手帳ICカードで用途がさらに拡大した)	¥ 28,000
HAL CATCH(電子手帳I/F,PC98,286と接続データを相互転送OK)	¥ 11,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥ 89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)	¥ 20,000
AFTER BURNER	¥ 9,800
ラストハルマゲドン	¥ 8,800
ニュージーランドストーリー	¥ 9,800
インビテーション(影からの招待状)	¥ 9,800
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内)SHARP)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥852,800 ➡ IPL 超特価

¥1,900	×84回	ボーナス	50,000×14回
¥ 7,800	×72回	ボーナス	20,000×12回
¥ 4,600	×60回	ボーナス	50,000×10回
¥15,000	×36回	ボーナス	29,800× 6回
¥10,200	×84回	ボーナス	なし

アクセス No.B06603

FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)	¥378,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)	¥ 30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥ 6,800
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)	¥ 20,000
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMF2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内)SHARP)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥604,600 ➡ IPL 超特価

¥1,500	×84回	ボーナス	30,000×14回
¥ 4,800	×60回	ボーナス	20,000×10回
¥ 9,800	×48回	ボーナス	なし
¥ 9,300	×36回	ボーナス	20,000× 6回
¥18,400	×24回	ボーナス	なし

アクセス No.B06609

Towns PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥ 38,000
テラTOWNS(画面と同じイメージで印刷可、文書、絵、表を枠単位で管理)	¥ 32,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥ 6,800
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥156,800 ➡ IPL 超特価

¥2,700 ×48回

アクセス No.B06615

FM-OASYS(HD)(優れた操作性、容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥ 58,000
My Fair Lady(英会話マスターの知的なパートナー)	¥ 28,000
おしゃれクッキング(800種以上の料理の作り方、材料、コツ、カロリー取り合わせ)	¥ 14,800
Clear Mind(下ロ雄山の集中力開発)	¥ 19,800

標準価格 ¥120,600 ➡ IPL 超特価

¥2,100 ×60回

HOW TO ORDER

お申し込み方法

●ハガキでお申し込みの場合

ご注文の際には①住所②氏名・年齢③電話番号④アクセスナンバー⑤支払い方法を次の要領でご記入の上、下記のあて先へお送りください。

①住所 ②氏名・年齢 ③電話番号 ④アクセスナンバー ⑤支払い方法 ●月々のお支払金額×回数 ●ボーナス時のお支払い金額	248-□□ 鎌倉市雪の下4-1-12 ㈱IPL 商品管理部 ベーマガ係

●お電話でお申し込みの場合

ご注文の際には①住所②氏名・年齢③電話番号④アクセスナンバー⑤支払い方法をあらかじめメモなどにまとめ、最寄りのご注文ダイヤルへお申し込みください。

本 社	0467-24-7511	青 山	03-470-0061
札 幌	011-621-1444	大 阪	06-311-2736
仙 台	022-266-0531	広 島	082-293-7881
銀 座	03-541-3058	福 岡	092-481-2644

●ファクシミリでお申し込みの場合

大きめの文字で濃くはっきりとお書きください。
ご注文の際には①住所②氏名・年齢③電話番号④アクセスナンバー⑤支払い方法をご記入の上、下記の番号へ送信ください。ファクシミリは、24時間申し込みが可能です。　●製品を選んだ雑誌名をご記入ください。

ファクシミリ番号――0467-24-0561

お支払い方法

●クレジットの場合

専用のお申し込み用紙をお送りいたしますので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送ください。到着次第、配送便にて製品を発送いたします。

●一括払いの場合

下記のいづれかの方法でお申し込み下さい。ご入金を確認次第、配送便にて製品を発送いたします。

●銀行振り込みの場合のお振り込み先

取引銀行 (口座番号)	三菱銀行 鎌倉支店（普 4956791） 第一勧業銀行 鎌倉支店（普 1180564）
口座名	株式会社 アイピーエル
TEL	0467-24-7511(代)

●現金書留の場合

現金書留の場合は、おつり銭のないように、又、切手でのご送金はご遠慮ください。

(キリトリ線)

⬇上記以外のお申し込み方法(現金書留の場合にもご利用ください。)

お申し込み用紙

下記の申し込み用紙に記入の上封筒(銀行振り込みの場合)、もしくは現金書留にてお申し込み下さい。クレジットでお買い求めのお客様は、ご希望のお支払い回数、ボーナス払いの有無を記入の上お申し込み下さい。到着しだい当社より計算書をご送付致します。

フリガナ		年齢
御氏名	印	才
住所 (TEL)	〒 TEL (　　)	
フリガナ		
勤務先 (学校名)		
住所 (TEL)	〒 TEL (　　)	
●購入セットのアクセスナンバー (例：アクセス No. B00000) アクセス No.		
●月々のお支払金額×回数	￥　×　回	
●ボーナス時のお支払い金額	￥　×　回	

●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品 又は、単品でお求めになりたい製品 (メーカー名・機種名を明記)
●購入希望の独自の組み合わせプラン (メーカー名・機種名を明記)
●月々のご希望お支払金額×回数　￥　×　回
●ボーナス払いのご希望金額　￥　×　回
●製品を選んだ雑誌名をご記入ください。
●御意見・御要望 製品について不明な点は、ビギナーズホットライン(担当・小林)までお問合せ下さい。

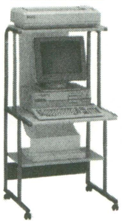
IPL 株式会社 アイピーエル
本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部：鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

お問合せ
ご注文は ☎03-785-7855 受付時間 AM11:00▶PM7:00
毎週日曜定休(FAX:03-781-7055)

周ビル3F ●当社の広告は消費税込みの内税価格で表示してあります。

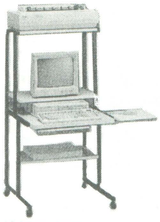
特選パソコンDESK (送料1個につき1,000円 内税表示)

注番 B-1



特価 ¥10800
650(幅)×600(奥)×1225(高)mm
パソコン&ワープロ両用タイプ

注番 B-2



Ⓐ特価 ¥15600
Ⓑ特価 ¥19800
(Ⓑはマウステーブル付)
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調整可能

注番 B-3



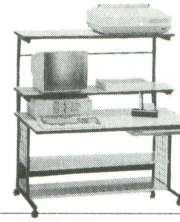
特価 ¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付

注番 B-4



特価 ¥30800
1100(幅)×780(奥)×850～1200(高)mm上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能。キャスター付

注番 B-5



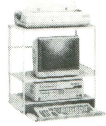
特価 ¥39600
引き出しユニット付
1200(幅)×750(奥)×1215～1315(高)mm
キャスター付

注番 B-6



Ⓐ特価 ¥9300
Ⓑ特価 ¥13000
(Ⓑはヒジカケ付)

注番 B-7



特価 ¥16800
624(幅)×400(奥)×660(高)mm
キーボードテーブルはスライド式でハンドレスト付

新作ゲームSOFT (送料1本400円、2本700円、3本以上1000円 内税表示)

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
アークスII	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
あーくしゅ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アウトロー水滸伝	¥ 7,480	MSX2
アソコの幸福	¥10,880	98
アップルクラブ1～2	¥ 3,420	98/88
アリスたちの午後1-2	¥ 6,630	98/88/X68
アリスの館	¥ 3,420	MSX2
アルバトロス2	¥ 8,330	98
アルバトロス2	¥ 7,480	MSX2
アルフェイム	¥ 8,330	98/88/X68
イーヴル・ストーン	¥ 4,930	98/88/X1/X68 MSX2
イース	¥ 8,330	X68
イースII	¥ 6,630	98/88/X1/AV/MSX2
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98/88/X68/MSX2
石道	¥ 7,020	98
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X1 X68 MSX2D
維新の嵐	¥10,030	MSX2Ⓡ
維新の嵐・CD付	¥10,450	98/88/VA/X1 X68 MSX2D
韋駄天いかせ男1～3	¥ 5,780	98/MSX2
イミテーションは愛せない	¥ 5,780	98/88/X1/X68 77 MSX2
イントリューダー	¥ 5,780	88 MSX2
インペリアル・フォース	¥ 7,480	98
ヴァリスII	¥ 7,480	98 88 MSX2
ヴァリスII	¥ 8,330	X68
ウィザードリィV	¥10,880	98 88
ウイングス	¥ 6,630	98 X68
ウォーターフロント・アドベンチャー	¥ 5,780	88
美しき獲物たち4～6	¥ 3,600	98 88 X1 MSX2
AI囲碁2	¥10,880	98
A-JAX	¥ 7,480	X68
エイトレイクス・ゴルフ・クラブ	¥ 4,320	98
SDスナッチャー	¥ 8,330	MSX2
F-15ストライクイーグル	¥ 6,630	98 88
F-1スピリット3Dスペシャル	¥ 6,120	MSX2＋
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88
エメラルド・ドラゴン	¥ 8,330	98 X68
エンジェル・ハーツ	¥ 5,780	98 88
エントフューラー	¥ 5,780	98 88 X1 X68 AV MSX2
おとめ ぱーてぃ	¥ 6,630	98/88
おんなのこけーさつたい	¥ 6,630	88
カ行		
ガールズ・パラダイス	¥ 6,630	98 88 MSX2
帰ってきた探偵団X	¥ 4,930	98 88 MSX2
カオスエンジェル	¥ 7,020	98
神の聖都	¥ 8,330	98 88 MSX2
ガンシップ	¥ 8,330	MSX2
GAMMA PLANET	¥ 5,220	X68
機動戦士ガンダム	¥ 5,780	98 88 MSX2
気分はぱすてるたっち！	¥ 6,630	98 88 X68 MSX2
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98 88 MSX2
ギャラガ'88	¥ 7,820	X68
きゃんきゃんバニー	¥ 4,930	98 88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,480	88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 8,330	98
きゃんきゃんバニー・スペリオール	¥ 5,780	98/88 MSX2
キューブ・ランナー	¥ 6,630	X68
銀河	¥ 6,630	98/88
銀河	¥ 5,780	MSX2
銀河英雄伝説	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
禁断のパラダイス	¥ 5,780	98/88 X1 X68 AV MSX2
クォース	¥ 4,930	MSX2
グラナダ	¥ 7,480	X68
グラフサウルス	¥ 8,330	MSX2
グラムキャッツ	¥ 6,630	MSX2
クリスタル・ドリーム	¥ 6,630	98/88
クリムゾン2	¥ 6,630	88/MSX2
クレセントムーンがぁる	¥ 4,930	98/88/MSX2
激突ペナントレース2	¥ 5,630	MSX2
源平討魔伝	¥ 6,630	X68
神戸恋愛物語	¥ 7,480	98/88/X68
コスモスクラブ	¥ 7,480	98/88/MSX2
琥珀色の遺言	¥ 8,330	98 88 X1 X68 AV MSX2
GOLFきゃぴきゃぴるん	¥ 6,630	88
殺しのドレス2	¥ 5,780	98 88
サ行		
サーク	¥ 7,480	98 88 X68/MSX2
ザ・スーパーラスベガス	¥10,880	98 X68
サバッシュ	¥ 7,020	88
サバッシュ	¥ 7,920	X68
斬	¥ 8,330	98 X68
三国志II	¥12,580	98 88/X1/MSX2
三国志II・CD付	¥14,620	98 88/X1/MSX2
サンダーブレード	¥ 8,550	X68
ジェナン・ドラゴン	¥ 5,780	88
ジェノサイド	¥ 7,480	X68
紫禁城	¥ 6,120	MSX2
自己中心派・パズルコレクション	¥ 4,320	88
四川省	¥ 5,780	98
上海II	¥ 5,780	98 88 X68 MSX2
雀皇登竜門	¥ 8,330	98
シュヴァルツシルト	¥ 8,330	88 MSX2
シュヴァルツシルト	¥10,880	98 X68
シュヴァルツシルトII	¥ 8,330	98 88
ジンギスカン	¥ 8,330	98 88 X1 X68 77
ジンギスカン	¥ 7,980	MSX2
新10倍カートリッジ	¥ 4,930	MSX
シンセサウルスVer.2	¥ 6,630	MSX2
秦始皇帝	¥ 6,630	98
水滸伝	¥ 8,330	98/88 X1 X68 AV MSX2D
水滸伝	¥10,030	MSX2Ⓡ
水滸伝・CD付	¥10,370	98/88 X1 X68 AV MSX2D
水龍士II	¥ 8,330	98
スーパー大戦略	¥ 6,800	88/X1
スーパー大戦略	¥ 7,480	98/X68/MSX2D
スーパー大戦略マップコレクション	¥ 4,500	98/X68
スーパーハングオン	¥ 7,920	X68
スーパークイズ	¥ 5,780	MSX2
スクール・うおーず	¥ 5,780	98/88
雀ボーグすずめ	¥ 6,630	98/88
スタートレーダー	¥ 7,400	98/88
ストロベリー大戦略	¥ 5,780	98
スペースハリアー	¥ 6,630	88/X1
スライミャー	¥ 6,380	X68
スライミャー	¥ 5,780	X1
スロープ	¥ 6,630	98/88
セーラー服戦士フェリス	¥ 5,780	98/88
せまってみたい	¥ 5,780	98/88/MSX2
ZERO	¥ 7,480	98 X68 MSX2
せろり	¥ 6,630	98
全国おんせん麻雀	¥ 6,630	88
戦略空軍	¥ 7,480	98
倉庫番パーフェクト	¥ 5,780	98 88 X1 X68 MSX2
装甲機兵ボトムズ	¥ 6,630	88
ソーサリアン	¥ 8,330	98 88 VA X1
ソーサリアン・追加シナリオ1～3	¥ 3,420	98 88 VA X1
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98 88 VA X1
タ行		
ダークレイス	¥ 8,160	98
大海令	¥10,880	98 X68
大航海時代	¥ 8,330	88
大航海時代・CD付	¥10,370	88
大戦略III	¥ 8,330	98
太平洋の嵐DX	¥12,580	98 VA
タッグ・オブ・ウォー	¥ 5,780	98 88 X68
堕天使KYOKO	¥ 6,630	98 88 X1 X68 MSX2
ダ・ビンチ	¥ 5,780	88 X1 77
ダブルイーグル	¥ 8,080	98 X68
ダンガイオー	¥ 7,480	88
地球防衛軍II	¥ 8,080	98/X68
D.C.コネクション	¥ 7,480	88 MSX2
DD倶楽部	¥ 8,330	MSX2
ディ・ウォーズ	¥ 3,420	98
ディオス	¥ 8,330	98 88 X68 MSX2
提督の決断	¥12,580	98 VA
提督の決断・CD付	¥14,620	98 VA
D・P・S	¥ 4,930	98 88/VA X68
ティル・ナ・ノーグII	¥ 8,330	98
ティル・ナ・ノーグ	¥ 7,480	88
デザート	¥ 5,780	98 88
デストラクション 上巻～下巻	¥ 5,780	88
テトリス	¥ 5,780	98 88 X1 X68 77 MSX2D
DUEL	¥ 7,400	88
デリンジャー	¥ 7,480	98 88 MSX2
テレネット ミュージックボックス	¥ 3,580	98 88 X68
天下統一	¥ 8,330	98
天九牌	¥ 5,780	98 88 X68 MSX2
天使たちの午後III	¥ 7,480	98 88 MSX2
電脳学園II	¥ 7,480	98 88
電脳学園III	¥ 7,480	98 88
電脳将棋II・永世名人	¥ 8,830	98
DOLL	¥ 6,630	98 88 MSX2
ドラグーンアーマFORアダルト	¥ 4,930	98 88
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	¥ 7,400	98/88
ドラゴンナイト	¥ 5,780	98 88/MXS2
ドラゴンスピリット	¥ 7,480	X68
ドラゴンバスター	¥ 6,120	98
トリロジー・久鬼妖華真伝	¥ 5,780	98 88/MSX2
トワイライトゾーン4	¥ 6,630	88
トンネルズ&トロルーズ	¥ 8,820	98/88
ナ行		
ナイトアームズ	¥ 8,250	X68
長くて甘い夜	¥ 6,630	98 88 X1 MSX2
ナビチューン・ドラゴン航海記	¥ 7,480	88 MSX2
鳴門巻秘帳	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
南海の死闘	¥ 7,480	98 X68
ニュージーランドストーリー	¥ 7,480	X68
ぬかたのおおきみ	¥ 6,630	98 88 X1 X68 MSX2
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98 88 X1 X68 AV MSX2D
信長の野望・戦国群雄伝	¥10,030	MSX2R
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,370	98 88 X1 X68 MSX2D
ハ行		
はあちゃけあやよさん	¥ 3,420	98 88 X68/MSX2
バーミリオン	¥ 5,780	88
ハイドライドIIISV	¥ 6,630	98
バトル	¥10,880	98 VA X68
バブルボブル	¥ 6,120	X68
ハラキリ	¥ 7,400	88
バランスオブパワー	¥11,520	98 88 MSX2
遥かなるオーガスタ	¥10,880	98
バルバトウスの魔女	¥ 6,630	88
晴れのちおおさわぎ	¥ 4,930	98 88
パワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98 88 X1 X68 MSX2
ビーチアップ2-4	¥ 3,420	MSX2
ビート・バイズ	¥ 7,480	98
美少女コントロール	¥ 5,780	MSX2
媚少女NORIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ビバ・ラスベガス	¥ 5,780	MSX2
ピュア	¥ 5,780	98/88
ぴんきい・ぽんきい1-3	¥ 4,930	98/88/MSX2
ぴんくショックパイレーツ	¥ 3,420	98
ファーストクイーン	¥ 7,480	98 VA/X68
ファイアーホーク・デグザー2	¥ 6,630	88/MSX2
ファイナル・ファンタジー	¥ 6,630	MSX2
ファミリースタジアム・89年度版	¥ 5,780	VA
ファミリースタジアム	¥ 6,630	MSX2
ファンタジーIII	¥ 8,820	98 88 X1 X68 AV MSX2
ファンタジーゾーン	¥ 7,020	X68
ファンデーション	¥ 5,780	98/88
V'BALL	¥ 7,020	X68
フォクシー	¥ 5,780	98 88
BURAI・上巻	¥ 7,480	98 88 MSX2
フラッピー2	¥ 7,480	X68
ブラック・レインボウ	¥ 7,480	98
プリンセスはストリートガール?	¥ 5,780	98/88/X1 X68/77/MSX2
ブルー・ウィンド	¥ 6,630	98 88/X68/MSX2
ブルームーン・ストーリー	¥ 5,780	98 88
ブルトン・レイ	¥ 7,480	98
ブルトン・レイ シナリオ集	¥ 4,320	98
ブロディア	¥ 6,630	98/X68
ペロンチョ身体検査	¥ 5,780	98 88
保存版ロードランナー	¥ 6,630	98
ポッキー	¥ 5,780	MSX2
ポッキー	¥ 6,630	98 88
ポピュラス	¥ 8,330	98/X68
マ行		
マイト&マジック2	¥ 8,820	98 88 X1 X68 AV MSX2
魔王の幻影	¥ 6,630	98/88
魔宮殿	¥ 5,780	MSX2
魔剣士KUMIKO	¥ 6,630	98 88 X1 X68 MSX2
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 5,780	MSX2
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 7,480	98
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 6,800	88 X1
Mrプロ野球	¥ 8,330	98
ミスティ	¥ 4,500	98 88 X1 X68 MSX2
夢幻の心臓III	¥ 8,250	88
名監督II	¥ 8,820	98 VA X68
めぞん一刻完結編	¥ 6,630	98 88 X1 77 MSX2D
めぞん一刻完結編	¥ 8,330	X68
メタルサイド	¥ 7,480	X68
メルルーン	¥ 7,480	98 88
モトス	¥ 6,630	X68
ヤ行		
闇の壱与伝説	¥ 6,630	98 88
やりたい放題2	¥ 5,780	98 88 X1 X68 AV MSX2
遊撃王II・エアーコンバット	¥ 7,480	98
妖魔降臨	¥ 6,630	MSX2
夜の天使たち	¥ 7,480	98 88 X68 MSX2
ラ行		
ライナス	¥ 6,630	88
ライム	¥ 6,630	98
ラ・ヴァルー	¥ 7,480	98 88
楽園の招待状	¥ 5,780	98/88
ラストハルマゲドン	¥ 6,630	98 88 X1 MSX2
ラストハルマゲドン	¥ 8,330	X68
ランス	¥ 5,780	98 88 VA X68 MSX2
ランス2	¥ 5,780	98
らんらん狂走曲	¥ 6,530	98 88
リヴィード	¥ 5,780	X68
リガルード	¥ 6,630	98
リップスティックADV	¥ 5,780	X68
リップスティックADV2	¥ 5,780	98 88
琉球	¥ 4,930	98/X68
琉球	¥ 4,320	MSX2
リングマスター	¥ 7,480	X68
リングマスターII	¥ 6,630	98
ルーンマスター2	¥ 3,500	MSX2
ルーンワース・黒衣の貴公子	¥ 7,480	88/MSX2
レナム	¥ 8,330	98/X68
レナム	¥ 7,480	MSX2
ローグ・アライアンス	¥ 8,820	98/88/VA/X1/X68/MSX2
ロードス島戦記	¥ 8,330	98/VA/MSX2
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98
ロボ・クラッシュ	¥ 6,630	MSX2

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F

銀行口座 太陽神戸三井銀行 旗の台支店 普通口座：3304231

銀行振込 お電話のうえ、上記の口座にお振込み下さい。(ゲームソフトは書留をご利用下さい)

現金書留 右記の申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。

注 意 沖縄・離島の送料はゲームソフトを除いて別料金となります。

初期不良 お届けした商品に万一初期不良が発生した場合、10日以内にご連絡下さい。同一商品と交換させて頂きます。

総合保険 3万円以上のハードには、メーカー保証に加えて東京海上火災の総合保険を一年間お付けしております。万一商品が、盗難・破損・火災・落雷・破裂・不注意による落下・取扱上の不注意による損害等、偶然の事故による損害が発生した場合、保険金が支払われます。

書留申込書BM5月号

フリガナ	
住所〒	
(TEL)	
名前	年 月 日生 才
使用機種	5"・3.5"/2D・2DD・2HD
商品名	
①	③
②	④

どこにも負けない ダイナプライスで クレジットも大歓迎!

PANASONIC FS-A1WSX

■¥69,800
Dyna特価 ¥49,800

SONY HB-F1XV

■¥69,800
Dyna特価 ¥51,500

SANYO PHC-70FD
激安
限定

■¥64,800
Dyna特価 ¥42,500

SANYO PHC-70FD2
★ディスクドライブ
2基装備

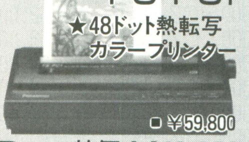
■¥84,800
Dyna特価 ¥54,800

ROLAND ミュージくん

■¥93,000
Dyna特価 ¥64,500

SANYO CMT-A14F1
★MSX用14型
カラーCRT

■¥64,800
Dyna特価 ¥39,800

PANASONIC FC-PC1
★48ドット熱転写
カラープリンター

■¥59,800
Dyna特価 ¥46,800

日本エレクトロニクス EX-4
★MSX拡張
スロットボックス

Dyna特価 ¥23,800

88/MSX用 ブラックマウス
Dyna特価 ¥3,980

5",3.5"インチ クリーニングフロッピー
Dyna特価 ¥1,000

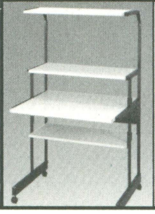
SONY HBD-F1
★MSX用3.5"
フロッピーディスクドライブ

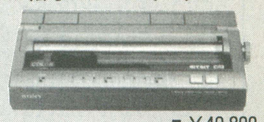
■¥35,800
Dyna特価 ¥29,800

モニタースタンド
Dyna特価 ¥1,980

サウンドオーケストラシリーズ

●サウンドオーケストラ	■¥29,800	¥19,800
●サウンドオーケストラ-L	■¥28,000	¥19,600
●サウンドオーケストラ-V	■¥35,000	¥24,500
●リトルオーケストラ	■¥22,000	¥15,800
●リトルオーケストラ-L	■¥18,000	¥12,800

パソコンラック

★キャスター付
三段式
激安
Dyna特価
¥9,800

SONY HBP-F1C
熱転写カラープリンター

■¥49,800
Dyna特価 ¥39,800

☎052-261-7830
東京☎03-5261-0076
Call me!!

商品名	定価	割引価格
★水龍士II	9,800	8,100
★Foxy	6,800	5,700
★ルーンワース	8,800	7,300
★三連星	14,800	12,300
★四川省	6,800	5,700
★ドラゴンスレイヤーVI	8,700	7,200
★永世名人	9,800	8,100

X68000シリーズ

商品名	定価	割引価格
リングマスター	8,800	7,300
◎サバッシュ	8,800	7,300
ローグアライアンス	9,800	8,100
マイトアンドマジック2	9,800	8,100
◎ジェノサノド	8,800	7,300
アークス	10,000	8,300
デスブリンガー	9,800	8,100
ラストハルマゲドン	9,800	8,100
ウルティマIV	9,800	8,100
ねじ式	12,800	10,600
カサブランカに愛を	7,800	6,500
マーダークラブDX	7,800	6,500
琥珀色の遺言	9,800	8,100
道化師殺人事件	7,800	6,500
めぞん一刻 完結編SP	9,800	8,100
スーパー大戦略X68	8,800	7,400
ジンギスカン	9,800	8,100
ヒストリーオブエルスリード	9,800	8,100
三国志	14,800	12,200
斬	9,800	8,100
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,100
大海令	12,800	10,600
太平洋の嵐DX	14,800	12,200
Lip stick ADV.	6,800	5,700
ランス	6,800	5,700
琉球	5,800	4,800
天九牌	6,800	5,700
ファンタジーゾーン	7,800	6,500
フラッピー2	8,800	7,300
メタルサイト	8,800	7,300
R-TYPE	7,800	6,500
ダブルイーグル	9,500	7,900
スタークルーザー	8,800	7,300
サンダーフォース2	9,800	8,100
テトリス	6,800	5,700

商品名	定価	割引価格
キングオブシカゴ	12,800	10,600
麻雀武蔵	9,800	8,100
麻雀悟空	7,800	6,500
ドラゴンスピリット	8,800	7,300
アフターバーナー	9,200	7,600
サンダーブレード	9,500	8,100
ナイトアームズ	9,700	8,100
スーパーハングオン	8,800	8,300
レナム	9,800	8,100
AJAX	8,800	7,300
シャッフルパックカフェ	7,800	6,500
ヴァリスII	9,800	8,100
38万キロの虚空	9,800	8,100
銀河英雄伝説	8,800	7,300
アルビオン	9,800	8,100
ファーストクィーン	8,800	7,300
上海II	6,800	5,700
ディオス	9,800	8,100
アルフェイム	9,800	8,100
南海の死闘	8,800	7,300
アークス2	8,800	7,300
★ポピュラス	9,800	8,100
バブルボブル	7,200	6,700
★ファーサイドムーン	8,800	7,300
グラナダ	8,800	7,300
ZERO	8,800	7,300
イースII	8,700	7,200
サーク	8,800	7,300

MSXシリーズ

商品名	定価	割引価格
●DISK		
◎ドラゴンナイト	6,800	5,700
◎Xak	8,800	7,300
YSIII	8,700	7,200
ファンタジーIII	9,800	8,100
エグザイル2	8,800	7,300
ディガンの魔石	10,000	8,300
アークス2	8,800	7,300
YSII	7,800	6,500
DCコネクション	8,800	7,300
琥珀色の遺言	9,800	8,100
ガウディ	9,800	8,100
アンジェラス	8,200	6,800
◎スーパー大戦略	8,800	7,300

商品名	定価	割引価格
マスターオブモンスターズ	6,800	5,700
マスターオブモンスターズマップコレクション	4,500	3,800
維新の嵐	9,800	8,100
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,100
銀英伝パワーアップ&シナリオ集	4,800	4,000
ランス	6,800	5,700
◎上海2	6,800	5,700
琉球	4,800	4,000
ヴァリスII	8,800	7,300
ハイディフォス	7,800	6,500
アンデッドライン	6,800	5,700
めいずくん	5,800	4,800
銀河	6,800	5,700
ガンダムMSフィールド	6,800	5,700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	6,500
テトリス	6,800	5,700
◎シンセサウルス VER.2	7,800	6,500
プレイボールIII	6,800	6,200
◎ガンシップ	9,800	8,100
神の聖都	9,800	8,100
グラフサウルス	9,800	8,100
◎スーパークイズ	6,800	5,700
グラムキャッツ	7,800	6,500
水滸伝	9,800	8,100
シュバルツシルト	9,800	8,100
アレスタ2	6,800	5,700
パックマニア	7,800	6,500
★ロボクラッシュ	7,800	6,500
クォース	5,800	4,800
★ロードス島戦記	9,800	8,100
◎美少女コントロール(激安)	6,800	3,500
★Disk Station13号	1,940	1,700
●ROM		
激突ペナントレース	6,300	5,300
ファミリースタジアム	7,800	6,500
★妖魔降臨	7,800	6,500

FM TOWNSシリーズ

	定価	割引価格
LINKAGE	9,800	8,100
DUAL TARGETS	8,800	7,300
ZERO	8,800	7,300
★シムシティー	8,800	7,300
ニュージーランドストーリー	9,800	8,100
アフターバーナー	9,800	8,100

商品名	定価	割引価格
信長の野望	11,800	9,800
ダンジョンマスター	9,800	8,100
遥かなるオーガスタ	12,800	10,600
D-AGAIN	8,800	7,300

特価¥2,980コーナー!!

	定価	割引価格
〈88シリーズ〉		
SWEET	9,800	2,980
女の子けーさつ隊	7,800	2,980
GALWARSきゃぴきゃぴ	6,800	2,980
おとめぱーてい	7,800	2,980
まじかるぼっくす	4,800	2,980
ビリヤードきゃぴきゃぴ	7,800	2,980
ゴルフきゃぴきゃぴ	7,800	2,980
ときめきSESIL	7,800	2,980
〈98シリーズ〉		
死体置場で夕食を	9,800	2,980
お嬢様くらぶ	6,800	2,980
ビリヤードきゃぴきゃぴ	7,800	2,980
リガルード	7,800	2,980
〈MSX2シリーズ〉		
ファンダムライブラリーNO.1～5		各2,980
死体置場で夕食を		2,980
単騎狼ウルフAT		2,980

バックアップツール

商品名	割引価格
★ファイルマスター(98)Ver2.0	16,500
ニュータイプ88(ニューヴァージョン)	15,500
ファイルマスター(88orX1)	11,300
ファイルマスター(MSX)	7,700
天下無敵(MSX2 DISK)	2,100
バックアッププロ68K(X68000)	2,100
ウィザード98	15,600
ウィザード88	11,300
シャドウ(88)	2,100
影武写(98)	2,100
フォーミュラー68K(ニューヴァージョン)	18,500

サプライ

ノーブランド 5" 2D 10枚	300
〃 5" 2HD 10枚	550
〃 3.5" 2DD 10枚	1,000
〃 3.5" 2HD 10枚	1,200
98用マウス	2,500

ソフトお申し込み方法

ご希望の商品名等を右記注文書に記入のうえ(注文書は手書き、コピーでも可)注文書と代金プラス送料を郵便局から現金書留でお送りください。現金書留が到着次第、商品を発送いたします。
尚、現金書留にはおつりのない様にお願いします(おつりのある場合は、ご返金できない事をあらかじめご了承下さい)。

■送料 1個の場合/650円、2個の場合/900円、3個以上の場合/350円×個数
■代金着払システム有、お気軽にお問い合せ下さい。
■中古ソフト高価買取りいたします。

ハード商品は税別
ソフト商品は税込価格です。

パソコンハウス ダイナ
〒460 名古屋市中区大須3-31-28
山惣ビル2F
●ご注文・お問合せは 営業時間 AM10時～PM8時 年中無休
☎052-261-8080

〈キリトリ線〉

注文書 | 注文商品名
お名前 | TEL ( )
ご住所 〒 | お持ちのパソコンの種類
本体名/
テレビ/
プリンター/

中古+新品（プラス） 人気上昇中

通販センター　お申し込みはお電話で▶045-505-2163　受付時間▶11:00〜20:00(水曜定休)

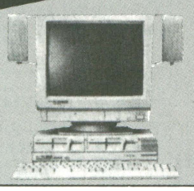
- ●お支払いは銀行振込み及び現金書留でお願いいたします。
- ●クレジットの場合はクレジット申込用紙をお送りいたします。
- ●商品のお届けはご入金確認後又はクレジット承認後3〜4日後
- ●保証はメーカー保証(新品)又は自社保証(中古)となります。

横浜サードウェーブ
(旧、サードウェーブ横浜鶴見店)

通販センター　〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23
振込口座▶太陽神戸三井銀行　京浜鶴見店 ㊢3282421

今月の超目玉

MA2中古セット　限定5セット



NEC PC-8801MA2(中古)‥‥¥168,000
NEC PC-KD-863S(中古)‥¥118,000
ゲームソフト3本(中古)…………¥ 32,300
(イースⅢ、ヴァリスⅡ、三国志Ⅱ)

★クレジット例　¥6,040×24回　¥4,170×36回

定価合計¥318,300
特価¥130,000

※在庫1,000本の中から御希望のソフトをお選び下さい。

中古ゲームソフト在庫例

ドラゴンスレイヤー／エメラルドドラゴン／サーク／スナッチャー／クリムゾンⅡ／信長の野望戦国群雄伝／水滸伝／ジンギスカン／DUEL／ルーンワース／BURAI上巻／大戦略Ⅱ／アークスⅡ／シュヴァルツシルト／琥珀色の遺言／ミッドガルツ／テトリス／自己中心派2／他

※御希望のソフトが品切れの場合、他のソフトに変更をお願いすることがあります。



機　種　名	査定価格	販売価格	機　種　名	査定価格	販売価格
PC-9801RX2	¥170,000	¥190,000	CZ-602C	¥160,000	¥190,000
PC-9801VX21	¥160,000	¥180,000	CZ-601C	¥150,000	¥180,000
PC-9801VM11	¥145,000	¥175,000	CZ-652C	¥140,000	¥175,000
PC-98DO	¥140,000	¥170,000	CZ-600C	¥130,000	¥165,000
PC-9801UV11	¥120,000	¥150,000	CZ-601D	¥ 40,000	¥ 60,000
PC-8801MC2	¥ 95,000	¥115,000	CZ-603D	¥ 30,000	¥ 50,000
PC-8801VA2	¥ 90,000	¥110,000	TV-352	¥ 35,000	¥ 55,000
PC-8801VA	¥ 60,000	¥ 80,000	KD-863S	¥ 35,000	¥ 55,000
PC-8801MA	¥ 50,000	¥ 73,000	KD-854N	¥ 30,000	¥ 45,000
PC-8801FA	¥ 48,000	¥ 68,000	KD-862	¥ 30,000	¥ 45,000
PC-8801FH30	¥ 38,000	¥ 58,000	KD-854	¥ 25,000	¥ 40,000
PC-8801FR30	¥ 28,000	¥ 48,000	400ラインカラーモニター	¥ 20,000	¥ 35,000

低金利クレジット3回〜60回(学生・主婦OK)を御利用下さい

MSX専門店

MSXハード&ソフト、88ソフト、98ソフト、X68Kソフト
メガドライブ、PCエンジン、ファミコン 在庫多数

横浜サードウェーブ 鶴見店

中古ゲームソフト通販(MD・PCエンジン・FCを除く)OK!!

045-505-2880　営業時間 11:00〜20:00(水曜休)

ハード&ソフト高価下取

機種名	査定価格	販売価格
F1XV、A1WSX	¥30,000〜¥35,000	¥43,000〜
F1XDJ、A1WX	¥28,000〜¥30,000	¥38,000〜
F1XD、A1F	¥15,000〜¥18,000	¥25,000〜
PHC70FD	¥18,000〜¥22,000	¥35,000〜
CDROM²	¥20,000〜¥25,000	
メガドライブ	¥ 7,000〜¥10,000	
PCエンジン	¥ 7,000〜¥10,000	
ファミコン	¥ 5,000〜¥ 7,000	
ゲームソフト	高額査定	¥ 500〜

査定額は箱、マニュアル等欠品が無い場合の金額です。

CDROM²+PCエンジンセット

CDROM²本体
PCエンジン本体
ROMソフト3本
PCソフト4本

¥4,100×35回+¥5,900(初回)×1



とにかくTELだ　「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

中古ゲームソフト高価買取り中

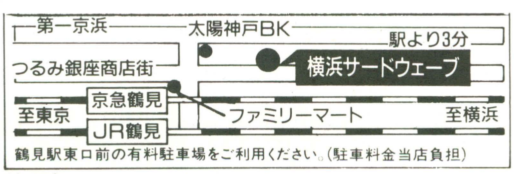
お持ちのゲームソフトを定価の10%〜30%で買取り致します。
(一部買取り出来ないソフトがありますので御了承下さい)

今月特に高く買います。

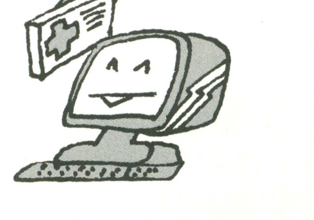
三国志Ⅱ(88SR)、ドラゴンスレイヤー(88SR)、エメラルドドラゴン(88SR)、メタルサイト(X68K)、ナイトアームズ(X68K)、スーパーハングオン(X68K)、ブライ(98)、ファーサイドムーン(98)、上海Ⅱ(98)、PLAY BALLⅢ(MSX2)、スペースマンボウ(MSX2)、ルーンワース(MSX2)

★送り方と注意

売りたい場合▶まずTELで値段を聞いて下さい。(忙しくてTELするひまのない人、めんどうな人は直接送ってもかまいません) 決めたら商品を宅急便等で送ってください。検品終了後直ちに送金します。買いたい(交換したい)場合▶まずTELで在庫・値段(差額)を確認してください。決まりましたら現金書留又は口座振込にて送金してください。(交換の場合は商品も) 入金確認しだい(検品終了後)直ちに商品を発送いたします。なお、クレジットご希望のお客様はTEL申込の際に、「クレジット」とご指定ください。専用の申込用紙をお送りします。その他▶上記の価格は中古品のため変動することがありますのでご了承ください。※TELによる在庫確認なしの送金は絶対しないでください。(買いたい場合)



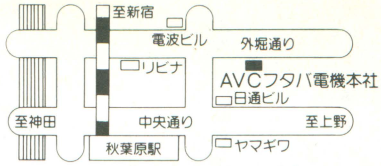
鶴見店
〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23



秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
24年
の信用!!

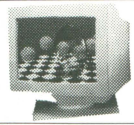
AVCフタバ

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3
☎03-253-7661(代)

三菱 XC-1498C
超高解像度0.28ドットピッチ14型ディスプレイ
標準価格 ¥99,800
現金特価 ¥54,000



今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	022-264-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

待望の新しい仲間登場!

X68000 PERSONAL WORKSTATION
EXPERT II
●マルチウィンドウタイプ
"SX-WINDOW" 搭載
CZ-603C 標準価格¥338,000(FDDタイプ)
CZ-613C 標準価格¥448,000(HDDタイプ)
AVCフタバ特価



X68000 PERSONAL WORKSTATION
PRO II
●マルチウィンドウタイプ
"SX-WINDOW" 搭載
CZ-653C 標準価格¥285,000
CZ-663C 標準価格¥395,000
AVCフタバ特価

お勧めディスプレイコーナー
組合せは自由、価格はお気軽にご相談下さい。

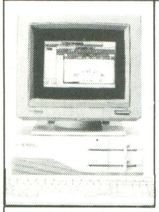
CZ-605D
標準価格¥115,000
AVC特価
・ドットピッチ0.39mm
・TVチューナー搭載
・スピーカー搭載
・チルト台同梱

CZ-604D
標準価格¥94,800
AVC特価
・ドットピッチ0.31mm
・TVチューナーなし
・スピーカー搭載
・チルト台同梱

CZ-613D
標準価格¥135,000
AVC特価
・ドットピッチ0.31mm
・TVチューナー搭載
・スピーカー搭載
・チルト台同梱

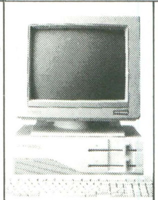
CU-21HD
標準価格¥148,000
AVC特価
・ドットピッチ0.52mm
・21型ディスプレイ
・スピーカー搭載

NEC PC-9800シリーズ PC-9801 RA21



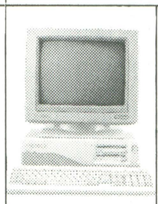
386(20/16MHz)を搭載、処理スピードを大幅アップ。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RA21
標準価格…¥498,000
特価 ¥364,070
税込特価 ¥375,000
お支払例 ¥12,910×36回 ¥10,150×48回

NEC PC-9800シリーズ PC-9801 RX21



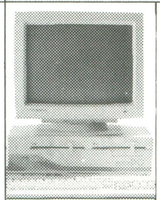
12MHzノーウェイトの80286を採用、メモリー容量は最大11.6MBまで可能。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RX21
標準価格…¥338,000
特価 ¥225,240
税込特価 ¥232,000
お支払例 ¥7,990×36回 ¥6,280×48回

NEC PC-9801 RS21



386SX(16MHz)を採用し、32ビットで低価格を実現。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RS21
標準価格…¥398,000
特価 ¥289,320
税込特価 ¥298,000
お支払例 ¥10,260×36回 ¥8,070×48回

NEC PC-98DO



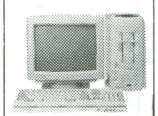
VM11と88MAがドッキング! 16ビットと8ビット両方のソフトが使用可能。
(写真のモニターは別売)
PC-98DO
標準価格…¥298,000
特価 ¥198,050
税込特価 ¥204,000
お支払例 ¥7,020×36回 ¥5,520×48回

NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801 FE2



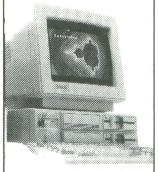
88シリーズの入門機 約1300種のソフトウェアを利用でき、ビデオ入力端子付テレビと直結。
(写真のモニターは別売)
PC-8801FE
標準価格…¥119,000
特価 ¥90,290
税込特価 ¥93,000
お支払例 ¥4,570×24回 ¥3,200×36回

NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801 MC(MODEL 2)



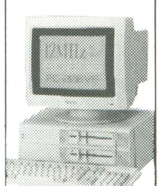
こちら88FA/MAの後継機で約1.2倍のコストパフォーマンスを図る、1M FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-8801MA2
標準価格…¥199,000
特価 ¥148,540
税込特価 ¥153,000
お支払例 ¥5,270×36回 ¥4,140×48回

EPSON PC-286VS(STD)



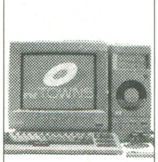
クロック周波数16MHz、クラス最高速の処理速度。98ソフトは全て使用可。
PC-286VS(STD) ¥388,000
CU-14FD(シャープ) ¥84,800
合計……¥472,800
特価 ¥252,420
税込特価 ¥260,000
お支払例 ¥8,950×36回 ¥7,040×48回

EPSON PC-286VF(STD)



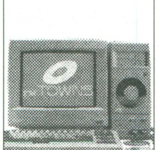
12MHz、ノーウェイトの80286を搭載、グラフィック用RAMを強化した普及型パソコン。
ディスプレイは写真と異なります)
PC-286VF(STD) ¥298,000
CU-14FD(シャープ) ¥84,800
標準価格合計 ¥382,800
特価 ¥218,440
税込特価 ¥225,000
お支払例 ¥7,750×36回 ¥6,090×48回

富士通 FM TOWNS-2F



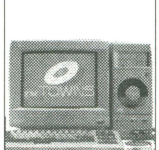
TOWNS-2F
本体 ¥378,000
CRT ¥89,800
システム ¥20,000
キーボード ¥30,000
標準価格合計 ¥517,800
AVCフタバ特価
価格はお電話でお問い合わせ下さい。

富士通 FM TOWNS-1H



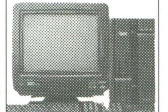
TOWNS-1F
本体 ¥458,000
CRT ¥89,800
システム ¥20,000
キーボード ¥30,000
標準価格合計 ¥597,800
AVCフタバ特価
価格はお電話でお問い合わせ下さい。

富士通 FM TOWNS-2



TOWNS-2
本体 ¥398,000
CRT ¥89,800
システム ¥20,000
キーボード ¥30,000
標準価格合計 ¥537,800
税込特価 ~~¥328,000~~

SHARP X68000



X68000
特別限定セット
10台のみ
CZ-602C ¥356,000
CZ-603D ¥84,800
CZ-8PC4 ¥99,800
CZ-8NJ2 ¥23,800
標準価格合計 ¥564,400
AVCフタバ特価
価格はお電話でお問い合わせ下さい

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

メーカー	型番		標準価格	現金特価	20回分割
NEC	PC-KD854N	(ディスプレイ)	¥84,800	¥52,000	3,010
	PC-KD853N	(ディスプレイ)	¥118,000	¥89,800	¥5,210
	PC-KD863G	(ディスプレイ)	¥138,000	¥104,000	¥6,030
SHARP	CU-14FD	(ディスプレイ)	¥84,800	AVCフタバ特価	
	CU-14GT	(ディスプレイ)	¥69,800	AVCフタバ特価	
	CZ-860D	(ディスプレイ)	¥92,200	AVCフタバ特価	
ビクター	GD-V140	(ディスプレイ)	¥128,000	AVCフタバ特価	
三洋	CMT-147L	(ディスプレイ)	¥79,800	¥48,000	¥2,870
	CMT-147H	(ディスプレイ)	¥84,800	¥58,000	¥3,470

メーカー	型番		標準価格	現金特価
EPSON	AP-800PC	(48ドット熱転写カラープリンター)	¥96,800	AVCフタバ特価
	AP-550PC	(24ドット熱転写カラープリンター)	¥69,800	AVCフタバ特価
	VP-2050PC	(24ピンカラープリンター)	¥158,000	AVCフタバ特価
	VP-1350PC	(24ピンカラープリンター)	¥96,800	AVCフタバ特価
	VP-135EX	(48ドット熱転写カラープリンター)	¥102,000	AVCフタバ特価
NEC	PC-PR150V	(24ピンプリンター)	¥99,800	¥77,000
SHARP	CZ-8PC3	(24ドット熱転写カラープリンター)	¥65,800	AVCフタバ特価
	CZ-8PC4	(48ドット熱転写カラープリンター)	¥99,800	AVCフタバ特価
	CZ-8PC8	(24ピンプリンター)	¥152,000	AVCフタバ特価

メーカー	型番		標準価格	現金特価	48回分割
NEC	PC-9801N	(ラップトップ)	¥248,000	AVCフタバ特価	
	PC-9801EX2	(16bit)	¥348,000	¥231,000	¥6,440
	PC-9801ES2	(32bit)	¥448,000	¥338,000	¥9,428
EPSON	PC-386M	(16bit)	¥328,000	AVCフタバ特価	
	PC-286LS	(ラップトップ)	¥478,000	AVCフタバ特価	
	PC-286NOTE-F		¥198,000	AVCフタバ特価	
Panasonic	FS-A1WSX	(MSX2+)	¥69,800	AVCフタバ特価	
三洋	PHC-70FD	(MSX2+)	¥64,800	¥47,000	
SONY	HB-FXV	(MSX2+)	¥69,800	¥57,000	

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1～2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3～48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

AM10時からPM7時まで受付 日曜・祝日も営業

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

※現金価格は税別、分割価格には3%の消費税を含んでます。

中古 激安 新品

とにかく  してみよう〜!!

高価買取中

0474(76)0860

TEL受付は、PM11:00マデ

●全国通販、ローンもOK!! ●送料無料(2万円以上)

★買って安心中古品も保証付。★価格は 4月20日 現在のものです。★品物が着いた時のお支払もできます。(代引)

高価下取セール

買取価格	中古機種	販売価格
¥220,000	PC-9801RA2	¥250,000
¥170,000	PC-9801RX2	¥185,000
¥160,000	PC-9801VX21	¥180,000
¥150,000	PC-9801VX2	¥170,000
¥130,000	PC-9801VM11	¥150,000
¥125,000	PC-9801VM21	¥150,000
¥110,000	PC-9801VM2(640K)	¥139,000
¥100,000	PC-9801LV21	¥120,000
¥115,000	PC-9801UV11	¥135,000
¥115,000	PC-9801UV21	¥135,000
¥ 90,000	PC-9801UV2(640K)	¥110,000
¥100,000	PC-286V-STD	¥120,000
¥ 60,000	PC-88VA	¥ 75,000
¥ 50,000	PC-8801MA	¥ 65,000
¥ 45,000	PC-8801FA	¥ 60,000
¥ 45,000	PC-8801MH	¥ 58,000
¥ 40,000	PC-8801FH30	¥ 55,000
¥ 30,000	PC-8801SR30	¥ 45,000
¥180,000	X68000セット	¥220,000
¥ 35,000	X1ターボZ	¥ 50,000
¥ 6,000	2000文字カラー	¥ 15,000
¥ 25,000	4000文字カラー	¥ 35,000
¥ 20,000	PC-PR101TL2	¥ 35,000
¥ 35,000	PC-PR201TL2	¥ 50,000
¥ 15,000	MSX2ドライブ付き	¥ 25,000
高価買取	その他	¥ 大特価

その他の組合せも高価下取りします。

下取り品 \ 新品	PC-9801 RA21	PC-9801 RS21	PC-9801 RX21	PC-9801 N	PC-98DO	X68000 EXPERT+ CZ-603D
PC-8801FA	¥300,000	¥230,000	¥175,000	¥148,000	¥148,000	¥248,000
PC-9801RX2	¥175,000	¥105,000	¥ 50,000	¥ 28,000	¥ 25,000	¥128,000
PC-9801UV11	¥235,000	¥165,000	¥110,000	¥ 83,000	¥ 84,800	¥183,000
PC-9801VM2	¥240,000	¥170,000	¥115,000	¥ 88,000	¥ 89,800	¥188,000
PC-9801VM21	¥225,000	¥155,000	¥100,000	¥ 88,000	¥ 74,800	¥173,000
PC-9801VX2	¥200,000	¥130,000	¥ 75,000	¥ 48,000	¥ 49,800	¥148,000
PC-9801VX21	¥185,000	¥115,000	¥ 60,000	¥ 38,000	¥ 35,000	¥138,000
PC-286V-STD	¥250,000	¥180,000	¥125,000	¥ 98,000	¥ 99,800	¥198,000
X68000セット	¥170,000	¥100,000	¥ 45,000	¥ 18,000	¥ 18,000	――

新品特価

- X68000EXPERTセット(CZ-603C、CZ-604D)……¥新製品大特価
- X68000PROセット(CZ-653C、CZ-604D)……¥新製品大特価
- PC-9801N……¥TEL大特価
- PC-9801RA21……¥TEL大特価
- PC-9801RS21……¥TEL大特価
- PC-9801RX21……¥TEL大特価
- PC-9801EX2(3.5インチFDD、FM音源)……¥215,000
- PC-98DO(98、88コンパチ)……¥198,000
- PC-8801MC……¥149,000
- PC-8801FE2……¥ 86,000
- PD-100S(テクノジャパン100MB HDD)……¥139,000
- PC-PR201J(136桁、ドットカラー)……¥149,000
- PC-PR150H(48ドット、カラー)……¥ 72,000
- M-1924P(136桁、ドットカラー)……¥ 89,000
- CZ-605D-BK(X68000テレビ付ディスプレイ)……¥新製品大特価
- CZ-603D-BK(X68000ディスプレイ)……¥ 62,000
- CZ-604D(X68000アンプ、スピーカー付)……¥新製品大特価
- XC-1498C-III(三菱0.28mm、チルト台付)……¥ 59,800
- CU-14FD(ドットピッチ0.31、チルト台付)……¥ 51,000

特選中古・新品特価

- X68000EXPERTセット 新品 (CZ-602C+CZ-604D)……¥298,000
- X68000ACE(HD)セット(CZ-611C+CZ-603D)……¥230,000
- PC-9801RX2……¥190,000
- PC-9801VX21……¥180,000
- PC-9801VM21……¥150,000
- PC-88VA……¥ 80,000
- PC-8801FA……¥ 60,000
- PC-8801MA2……¥ 70,000
- PC-8801MA……¥ 65,000
- PC-8801FH30……¥ 55,000
- PC-8801FE……¥ 55,000
- CZ-880CB(X1ターボZ)……¥ 50,000
- CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……¥ 25,000
- FMタウンズセット……¥220,000
- M1724 新品 (136桁、ドット)……¥ 65,000
- NM-9700 新品 (80桁、ドットカラー)……¥ 83,000
- CZ-8PC2(熱転写カラー、80桁)……¥ 29,000
- NM-9900(第二水準付、136桁ドット)……¥ 60,000
- FDC-58 新品 (アクセル、5″2HD、オートリバース)……¥ 65,000
- SP-340II 新品 (40Mハードディスク)……¥ 69,000
- GINGA-RX 新品 (プログラマブルテンキーユニット)……¥ 24,000
- MD-2400F 新品 (モデム)……¥ 39,800
- FM 新品 (98用サウンドボード)……¥ 13,800
- 300カウントマウス 新品……¥ 4,900
- FS-A1(MSX2)……¥ 9,800
- ワープロ・ゲームソフト……¥ 激安

価格は常に変動しています。電話にて確認して下さい。通販御希望の方は、必ず電話で予約後、送金して下さい。
●販売価格に消費税3%は含まれておりません。●FAXでのお見積りは24時間OK!

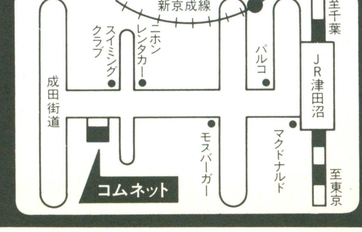
株式会社 コムネット

☎0474(76)0860
FAX.0474(76)1294

■申込方法 現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。

住友銀行 津田沼駅前支店
普通 560065 (株)コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
営業時間 AM11:00ヨリPM8:00マデ





★とびっきりの安さ&安心のサポート信頼の店
UBERS ユーバース
▲掲載価格には消費税は含まれておりません。
▲掲載商品はほんの一部だけです。その他、ハード、ソフト、小物、ワープロ関係商品全て取り扱い——激安販売中!!
PC-9801 RX21 定価 ¥338,000 新品 超破格値奉仕中
PC-9801 RA21 定価 ¥498,000 新品 超破格値奉仕中
PC-9801 RS21 定価 ¥398,000 新品 超破格値奉仕中
今月の目玉商品
★PC-9801RX21 定価¥338,000 5台限り 新品 ¥205,000
★PC-9801RA2 定価¥498,000 5台限り 新品 ¥298,000
★X68000 EXPERT II-HDセット 定価¥565,800 5台限り 新品 ¥???,???
お電話にてお問い合わせ下さい。
PC-9801N 定価 ¥248,000 超破格値奉仕中
PC-9801 ES2 定価 ¥448,000 新同 ¥298,000
PC-98 DO 定価 ¥298,000 新同 ¥188,000
マッキントッシュ各種 20%~30% OFF
ディスプレイ
●PC-KD854N 定価 ¥89,800→¥50,000
●PC-KD853N 定価 ¥118,000→TELにて
●PC-TV353 定価 ¥102,600→¥78,000
●PC-TV455 定価 ¥147,000→¥93,000
●PC-TV454 定価 ¥128,000→¥83,000
●N5913L 定価 ¥138,000→¥98,000
●CU-14FD 定価 ¥74,800→¥52,000
●CMT-147H 定価 ¥84,800→¥50,000
●XC-1498C 定価 ¥99,800→¥54,800
●HCM-401J 定価 ¥84,800→¥45,000
(0.31ピッチ/ノングレアー/アナログ/4000文字)
掲載価格は4月15日現在の価格です。変動ある場合がありますので、TELにてご確認ください。(安くなる場合が多い)
ハードディスク
●SR-40 定価 ¥118,000→¥89,800
●SR-60 定価 ¥148,000→¥110,000
●SR-80 定価 ¥168,000→¥130,000
●ぴるとん4 定価 ¥138,000→¥98,000
●CRCMH4B 定価 ¥99,800→¥67,000
●CRCIHR4 定価 ¥107,800→¥77,000
●CARRY DISK40 定価 ¥148,000→¥113,000
●TRAST40S 定価 ¥138,000→¥99,800
●CA-818 定価 ¥218,000→¥148,000
●メルコRAMボード 20%~50%OFF
●I/OデータRAMボード 20%~50%OFF
PC-9801 EX2 定価 ¥348,000 新同 ¥215,000
DYNA BOOK 定価 ¥198,000 新品 超特価奉仕中
パソコンディスカウントSHOP UBERS ユーバース
PC-9801 LX2 ¥448,000 新同 ¥298,000
FM-TOWNS-1Sセット (+DPC531, KB101) 定価 ¥457,800 新同 ¥295,000
プリンター
●PC-PR201J 定価 ¥215,000→¥158,000
●PC-PR201G 定価 ¥158,000→¥97,000
●PC-PR201B 定価 ¥99,500→¥74,000
●PC-PR150V 定価 ¥99,800→¥67,000
●PC-PR150H 定価 ¥84,800→¥59,800
●PC-PR101TL3 定価 ¥69,800→¥49,000
●M1724P 定価 ¥148,000→¥58,000
●CR3415CL 定価 ¥148,000→¥79,800
●TX-24CL 定価 ¥69,800→¥42,000
●VP-2050PC 定価 ¥158,000→¥118,000
●VP-1500PC 定価 ¥138,000→¥105,000
●代金引換システム
現金払いでお買い上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。(手数料別)
●お申込み方法
①お問合せ ご注文は お電話で!!
②コンピュータ登録 (ご予約受付)
③お手続き(銀行振込、現金書留、クレジット)
BANK
④配送センターより発送 (ご入金確認後)
ソフト
●一太郎VER4.2 定価 ¥58,000→¥42,800
●MS/DOSVER3.3A 定価 ¥18,000→¥13,800
●MS/WINDOWS 定価 ¥20,000→¥16,500
●エクセル 定価 ¥98,000→¥68,000
●PIEXEPLUS 定価 ¥58,000→¥43,000
●PIEXE 定価 ¥48,000→¥35,000
●ロータス123PLUS 定価 ¥98,000→¥68,000
●Z'sWord JG Ver2 定価 ¥58,000→¥43,000
●クイックBASIC 定価 ¥20,000→¥15,000
●弥生II 定価 ¥80,000→¥57,000
●HuPRINT硯 定価 ¥58,000→¥29,800
PC-9801 LX5C 定価 ¥748,000 新品 ¥538,000
FM-TOWNS-2Fセット (+DPC531, KB101) 定価 ¥487,800 新同 ¥356,000
PC-286 VF-STD 定価 ¥298,000 新同 ¥158,000
X-68000 EXPERT II-HDセット 新品 超破格値奉仕中
X-68000 EXPERT IIセット 新品 超破格値奉仕中
X-68000 PRO II-HDセット 新品 超破格値奉仕中
X-68000 PRO IIセット 新品 超破格値奉仕中
PC-386 LS-STD 定価 ¥538,000 新品 超破格値奉仕中
PC-386 V-STD 定価 ¥498,000 新同 ¥308,000
PC-286 LS-STD 定価 ¥478,000 新品 超破格値奉仕中
PC-286NOTE-F 定価 ¥198,000 新品 超特価販売中
■日本橋店(大阪)
恵美須町駅から徒歩3分
大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F)
☎(06)631—4016
FAX06(631)8145
振込銀行 太陽神戸三井銀行 大阪南支店
口座番号 普通口座3135055 (株)ユーバース
■神戸店
元町駅から徒歩3分(JR高架下)
神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)
☎(078)371—1030
FAX078(371)1280
振込銀行 太陽神戸三井銀行 栄町支店
口座番号 普通口座3301768 (株)ユーバース
■京都店
地下鉄四条駅6番出口30秒
京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F)
☎(075)341—1444
FAX075(343)4226
振込銀行 太陽神戸三井銀行 京都四条支店
口座番号 普通口座3164309 (株)ユーバース
電話1本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!!あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話下さい。

コンピュータマインド

マイクロアーツ

通販専門ショップ

人気パソコン大奉仕

MSX らくらくセール

《88シリーズ・X1シリーズもお買得》

PM9:00まで電話受付中

営業時間PM12:00〜PM9:00

ご注文・お問い合せは ☎ 0462(54)3300 (毎週日曜定休日)
(6/4・6/5は休業いたします。)

中古パソコン

—今月のおすすめ品—

1. MSX2HB-F1II(ソフト付) ¥15,000
(MSX2(ディスクなし)入門機として)
2. MSX2⁺ソニーHB-F1XDJ ¥41,000
(MSXのソフトなら何でもOKのマニアタイプ)
3. PC-8801FR30入門セット ¥85,000
(FR30と400ラインカラーディスプレイのセットです)
4. X1ターボシリーズ(本体) ¥37,000より

—限定品です。お早目に—

MSX本体

ソニー(MSX2-MSX2⁺)	
HB-F1II	¥15,000
HB-F1XD	¥29,800
HB-F1XDmK2	¥32,000
HB-F1XV	¥49,000
サンヨー(MSX2+)	
PHC-70FD	¥39,500

MSX本体

パナソニック(MSX2-MSX2⁺)	
FS-A1	¥14,000
FS-A1mK2	¥18,000
FS-A1F	¥29,800
FS-A1FM	¥40,000
FS-A1FX	¥39,500
FS-A1FWX	¥43,000
FS-A1WSX	¥49,000

NEC本体

PC-8801SR30	¥49,500
PC-8801FR30	¥49,500
PC-8801MR	¥60,000
PC-8801FH30	¥62,000
PC-8801MH	¥62,000
PC-8801FA	¥78,000
PC-8801MA	¥79,000
PC-8801MA2	¥82,000
PC-8801FE	¥59,500

ディスプレイ

PC-KD551	¥38,000
PC-KD855	¥38,000
PC-KD854	¥40,000
PC-KD852	¥40,000
PC-KD863S	¥59,800
PC-TV352	¥50,000
CU-14ED	¥39,000
CZ-850D	¥44,000
CZ-820D	¥39,000

MSX周辺

(プリンター)	
HB-F1	¥29,800
FS-PW1	¥23,800
FS-PK1	¥28,000
(ディスプレイ)	
DM-405	¥30,000
CPS-14FI	¥30,000

X1周辺

(ボード)	
CZ-8BS1	¥13,000
CZ-8BV1	¥15,000
(ドライブ他)	
CZ-503F	¥16,000
CZ-53F	¥11,000
CZ-8RL1	¥ 8,000

各社本体

X1G-30	¥25,000
X1ツイン	¥36,000
X1ターボ40	¥41,000
X1ターボII	¥47,000
X1ターボZ	¥59,000
メガドライブ	¥14,500
PCエンジン	¥14,000

MSX、88、X1などの周辺機器中古在庫及び広告にない中古パソコンをおさがしの方は、お電話でお問い合せ下さい。(マウス、データレコーダー、サウンドボード他)
TEL.0462(54)3300

(品切れの場合もありますので予約なしのご送金はおやめください)

MSXビッグに買取中!!

○MSX2本体(ディスクなし)
FS-A1・FS-A1MK2・HB-T7
HB-F1II・PHC-23他
○MSX2本体(ディスク付)
FS-A1F・FS-A1FM・HB-F1XD・HB-F1XDmk2・HB-F500・HB-F900
○MSX2⁺本体
FS-A1FX・FS-A1WX・FS-A1WSX・HB-F1XDJ・HB-F1XV・PHC-70FD・PHC-70FD2
○プリンター(24ドット/熱転写)
○フロッピードライブ(ソニー・松下)・マウス・Jカード・スキャナ・音源ユニット・モデム
○ディスプレイ(21ピン)ソニー・サンヨー・富士通他

買取例(箱・付属品完備の場合)
FS-A1F ¥15,000・HB-F1XDJ ¥26,000
(買取額は変動する場合があります。)
尚、機種によっては買取り出来ない場合もあります。

買取りコーナーパートII

◎本体 〈周辺機器もOK!!〉
PC-8801(FH・MH・FA・MA・FEII
MA2・MC1・MC2・VA……)
X1(G・ツイン・ターボZ・ZII&周辺)
X68000(600C・601C・611C……)
◎ディスプレイ(200ライン、400ライン)
NEC(551・852・854・854N・855・863S
862・352・452他)
シャープ(BD・CD・ED・AD・A4・
FD・820D・830D・850D・860D他)
◎その他
ツインファミコン、PCエンジン、メガドライブ、専用ワープロ、各社周辺機器
熱転写プリンター(PC用、XI用)、他

下取り交換もOK!!

MSX2・88・X1用
ゲームソフト買取中
ファミコン・PCエンジン・FM77用

箱・説明書付ハガキでお問い合せを。

《《お知らせ》》

随時発行しておりますパソコン、中古ゲームソフト在庫(MSX、88、FM X1)を掲載しましたアーツリストをご希望の方は封書に62円切手3枚同封の上お申し込みください。(現在ご使用のパソコン機種名もご記入下さい)。
(PC-98、X88000、FM5インチは取扱いなし)
※MSXソフト中心のリストです。

申込書(注文・買取)

氏　名	印
住　所	〒
電話番号	(　　)
保護者名	印
商品名	

コンピュータマインド

マイクロアーツ

〒228 神奈川県座間市入谷4-6-1
(有)マイクロアーツ
TEL.0462(54)3300

ハガキ、封書によるお問い合せ大歓迎(購入・買取)
お支払いは銀行振込か現金書留で
銀行振込は電信扱いでお願い致します。
振込銀行/横浜銀行 座間駅前支店 普通707388
(有)マイクロアーツ

ゲームに金縛り!!


テクナートの友美ちゃん
おしゃれだよ〜んの巻!
漫画 塩原利康
こんにちは!!! 私、手来奈友美。太もものホクロから毛が生えてる17才。
ところで、最近日本橋のテクナートで面白い買い物をしたのよ♡
この指環よ!!!
ホラ、素敵でしょう?
ね♡
こっちの手もこんなに沢山…
うっとりしちゃうわー
セット売りだったから高かったけど「美」を追求する為…仕方ないわ。
あん♡女の悲しい性
それに……
こんなにカラフルなベルトも付いてたのよ♡
もぎとるのに苦労したけど
嫌ィわかんなーい
あとはこの板なの。何に使うのかしらー?
ごにょごにょ
えっ?
これがゲ…ゲーム基板ですって——っ
うそよっうそっ!!!
これは指環よっ!!!!
たしか1月の誕生石はトランジスタだもんっ。
それにLSIって人工衛星でしょっ
こんなに小さくないわっ!!!!
いいわ。テクナートさんに聞いてくる!!!
プンプン
乙女の純血を汚した罪は大きいわよっ
嫌の運命やいかに……
テクナート
〒556
大阪市浪速区日本橋4-2-20コア日本橋2F


激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！
クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK．！
日曜・祭日配達指定OK！
営業時間 平日 10:00～20:00 日曜祭日 10:00～19:00
★年中無休
NOTEパソコンフェアー（特価はすべてTELにて）
PC286NOTE F
注文No.B-0621
エプソン PC-286NF
¥198,000 TEL特価
東芝ブックコンピュータJ-3100SS
DynaBook
注文No.B-0622
東芝 J3100SS
定価合計 198,000円 TEL特価
98 NOTE
NEC PC9801N……¥248,000
注文No.B-0623 TEL特価
初回¥9,780／月々¥5,100×47回
注文No.B-0624 これは便利
高速データ転送ツール
簡単高速
98シリーズ用 ¥18,000 14,400円
PC/AT用 ¥25,000 19,800円
DynaBook J-3100SS02E 20MB・HDD
注文No.B-0625
¥328,000 TEL特価
DynaBook286 J-3100GS021
注文No.B-0626
¥498,000 TEL特価
PC-8800シリーズ PC-8801MC
注文No.B-0627
NEC PC8801MCmodel2 ¥199,000
三菱 XC1498C ¥99,800
定価合計 ¥298,800
特価186,000円
48回／初回¥8,760／月々¥4,800×47回
NEC PC8801MCmodel1 ¥169,000
三菱 XC1498C ¥99,800
定価合計 ¥268,800
特価165,000円
PC-8800シリーズ PC-8801FE2
PC880FE2/XC1498C
定価合計¥218,800
注文No.B-0628
特価132,000円
48回／初回¥6,520／月々¥3,400×47回
03-591-8761
大阪 06-365-5202 福岡 092-471-7474
PC9801EX2
限定10台
注文No.B-0629
NEC PC9801EX2 ¥348,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥447,800
特価269,000円
初回¥8,840／月々¥4,300×47回／ボ1.6万×8回
PC9801ES2
注文No.B-0630
NEC PC9801ES2 ¥448,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥547,800
特価351,000円
初回¥6,360／月々¥5,700×47回／ボ2.1万×8回
PC98DO
注文No.B-0631
NEC PC98DO ¥298,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥397,800
価格250,000円
初回¥7,000／月々¥4,000×47回／ボ1.5万×8回
PC-9800シリーズ PC-9801RX21
注文No.B-0632
NEC PC9801RX21 ¥338,000
三菱 XC1498C ¥99,800
定価合計 ¥437,800
特価272,000円
48回／¥4,620／月々¥4,300×47／ボ1.7万×8回
PC-9800シリーズ PC-9801RS21
注文No.B-0633
NEC PC9801RS21 ¥398,000
三菱 XC1498C ¥99,800
定価合計 ¥497,800
特価318,000円
初回¥8,980／月々¥5,100×47／ボ1.9万×8回
日本一の大特価
PC-9801UVII
注文No.B-0634
NEC PC9801UV11 ¥265,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥364,800
特価226,000円
初回¥8,260／月々¥3,500×47回／ボ1.4万×8回
PC-9800シリーズ PC-9801RA21
注文No.B-0635
NEC PC9801RA21 ¥498,000
三菱 XC1498C ¥99,800
定価合計 ¥597,800
特価396,000円
初回¥10,860／月々¥6,300×47回／ボ2.4万×8回
PC-9800シリーズ PC-9801RA51
注文No.B-0636
NEC PC9801RA51 ¥668,000
三菱 XC1498C ¥99,800
定価合計 ¥767,800
特価505,000円
初回¥12,300／月々¥8,000×47／ボ3.1万×8回
エプソン PC286M-STD
注文No.B-0637
エプソン PC286M-STD ¥328,000
三菱 XC1498C ¥99,800
定価合計 ¥427,800
特価287,000円
エプソン PC286VF-STD
注文No.B-0638
初回¥7,200／月々¥3,300×47回／ボ1.2万×8回
エプソン PC286VF-STD ¥298,000
三菱 XC1498C ¥99,800
定価合計 ¥397,800
特価205,000円
ロータス 1-2-3 plus ¥98,000
ジャストシステム 一太郎Ver4.3 ¥58,000
ジャストシステム 一太郎dash ¥39,800
デービー PIEXE PLUS ¥58,000
クレオ BUSI COMPO ¥40,000
ローランド ミュージ郎 ¥150,000
マイクロソフト Quick Cver2.0 ¥20,000
マイクロソフト Quick BASIC ver4.5 ¥20,000
メガソフト MIFES V4.0 ¥38,000
メガソフト MEMORY PRO386 ¥10,000
シーエスラボ SELEXウィンドウ ¥18,000
ビレッジ VZエディター ¥9,800
ソフトコーナー 価格はTELにて なんでもお問合せ下さい
アフターサービスも万全
お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。
グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。
手軽で安心な代引システム
面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の倒着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。（離島の方は代引できませんので了承下さい。）
ノバ NOVA 情報機器
東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
03(591)8761(代) FAX03(501)6348
表示価格には消費税は含まれておりません。

周辺機器もノバが安い!!

MODEM特集 売筋モデムと通信ソフトをセットで買うと超お買徳!!

（モデムのみお買上げの場合、セット特価から18,000円を引いて下さい）

まいと〜く 通信ソフトのベストセラー
注文No.B-0639

~~28,000円~~

アイワPV-A12
注文No.B-0640

まいと〜くセット
セット定価¥47,800
セット特価32,000円

オムロン MD1200AIII
注文No.B-0641

まいと〜くセット
セット定価¥47,800
セット特価32,700円

オムロンMDI2FS
注文No.B-0642

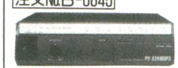
まいと〜くセット
セット定価¥49,000
セット特価33,000円

アイワ PV-A24V42
注文No.B-0643

まいと〜くセット
セット定価¥74,800
セット特価51,000円

オムロン MD24FP4
注文No.B-0644

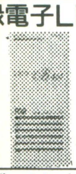
まいと〜くセット
セット定価¥67,800
セット特価47,000円

アイワ PV-A24MNP5
注文No.B-0645

まいと〜くセット
セット定価¥82,800
セット特価49,800円

オムロン MD24FC5
注文No.B-0646

まいと〜くセット
セット定価¥77,800
セット特価54,000円

ハードディスク & ディスクユニット

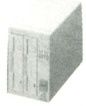
緑電子Little-E40
注文No.B-0647

10台限
¥98,000
特価59,800円

100MBハードディスク
SCSI I/F
SELEXWINDOW付
注文No.B-0648

¥198,000
特価138,000円

グロリアGD50MI
注文No.B-0649

¥34,800 特価25,800円

アクセルFDC358 AUTO2
注文No.B-0650

¥98,000
特価56,000円

メーカー	品名	定価	特価
テクノジャパン	PD401	¥98,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD40S	¥138,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD80S	¥168,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD100S	¥198,000	電話にて激安
ITEC	IT-H100G	¥238,000	149,800円
ITEC	IT-RH100R	¥220,000	134,000円
ITEC	ITSS40	¥138,000	87,500円
ICM	SRC40/IF2720	¥128,000	95,800円
ICM	SRC80/IF2720	¥178,000	133,000円
ICM	SRC131/IF2750	¥228,000	168,500円
ICM	INTER-80	¥168,000	125,000円
ICM	SR40L	¥118,000	86,500円
緑電子	リトルB4N(A)セット	¥148,000	94,800円
緑電子	POKEDY(A)セット	¥109,600	79,800円
緑電子	POKEDY40(A)セット	¥149,000	108,000円
緑電子	ProFessorS90	¥198,000	143,000円
ITEM	HYPERDISK40R	¥138,000	92,000円
ITEM	HYPERDISK80R	¥198,000	132,000円
日本テクサ	DASH40S	¥118,000	電話にて激安
日本テクサ	CARRY DISK40	¥148,000	電話にて激安
日本テクサ	TRUST40S	¥118,000	電話にて激安
ウィンテク	WD40	¥102,000	60,000円
CTS	HDα-110	¥245,000	電話にて激安
キャラベル	CA44LG	¥148,000	109,000円

フロッピーディスクユニット

メーカー	品名	定価	特価
緑電子	リトルF	¥39,800	27,800円
緑電子	リトルF2	¥59,800	37,500円
ロジテック	LFD391R	¥59,800	38,000円
グロリア	GD50M2	¥54,800	41,000円
アクセル	FDC357AUTO1	¥68,000	43,000円
アクセル	FDC358AUTO2	¥98,000	56,000円
アクセル	FDC58AUTO2	¥98,000	58,000円

☎03-591-8761

大阪☎06-365-5202　福岡☎092-471-7474

増設RAMボード

Dynabook用 RAMカード 2MB
注文No.B-0651

56,000円

品名	特価
RA21/51専用 2MB	特価 26,500円
RA21/51専用 4MB	特価 54,500円
RA21/51専用 6MB	特価 82,500円
RA21/51専用 8MB	特価109,000円
RA21/51専用10MB	特価138,000円
X6800用 本体内蔵 1MB	特価 18,000円
X68000用スロット実装 2MB	特価 36,000円
X68000用スロット実装 4MB	特価 63,500円

●リアルモード対応増設RAM

容量	特価
256KB	特価 9,500円
384KB	特価 11,000円
512KB	特価 13,000円
1MB	特価 17,000円
1.5MB	特価 22,500円
2MB	特価 27,000円
3MB	特価 38,000円
4MB	特価 49,000円

●EMS, I/Oバンク, プロテクト対応ボード

容量	特価
1MB	特価 18,900円
2MB	特価 28,000円
3MB	特価 46,500円
4MB	特価 54,000円
6MB	特価 94,000円
8MB	特価125,000円
キャッシュ＆RAMソフト	特価 3,500円
EMS/キャッシュ＆RAMソフト	特価 4,500円

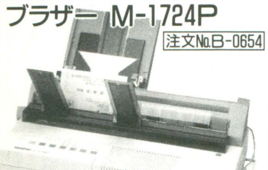
ハンディースキャナー & マウス

ハル研 HWS-10G
5台限
注文No.B-0652
¥348,000 特価23,000円


注文No.B-0653
全品特価!

メーカー	品名	定価	特価
オムロン	HS-7RII	¥39,800	28,700円
オムロン	HS-10RII	¥49,800	35,800円
オムロン	HS-40CL	¥69,800	50,500円
オムロン	HS-60F	¥98,000	71,000円
エプソン	GT-100V	¥44,800	電話にて激安
エプソン	GT-1000	¥79,800	電話にて激安
シャープ	JX-100	¥89,800	電話にて激安
NEOS	MS-50L	¥4,800	3,300円
NEOS	MS-50HR	¥6,800	4,800円
NEOS	MS-50AUTO	¥9,800	6,800円

プリンター（全品ケーブル付）

ブラザー M-1724P
注文No.B-0654

¥148,000 特価59,800円

キャノン BJ-130J

注文No.B-0655
¥198,000 TEL特価

メーカー	品名	定価	特価
スター	TX-24CL	¥69,800	41,000円
スター	CR3415CL	¥148,000	83,500円
ブラザー	M-1224PX	¥79,800	55,000円
ブラザー	M-1724P	¥148,000	59,800円
エプソン	AP550EXPCセット	¥64,800	電話にて激安
エプソン	AP850PCセット	¥96,800	電話にて激安
エプソン	HG800PCセット	¥168,000	電話にて激安
エプソン	HG3000PCセット	¥248,000	電話にて激安
エプソン	HG4800PCセット	¥348,000	電話にて激安
エプソン	VP1350PC	¥96,000	電話にて激安
エプソン	VP950PCセット	¥128,000	電話にて激安
エプソン	VP3000PCセット	¥290,000	電話にて激安
エプソン	VP1500PCセット	¥138,000	電話にて激安
エプソン	VP2050PCセット	¥158,000	電話にて激安
キャノン	BJ130JPCセット	¥198,000	電話にて激安
キャノン	LBP-B406S	¥528,000	電話にて激安
沖	MICROLINE8340S	¥386,000	電話にて激安
NEC	PCPR101TL3	¥69,800	電話にて激安
NEC	PCPR150H	¥84,800	電話にて激安
NEC	PCPR150V	¥99,800	電話にて激安
NEC	PCPR201B	¥99,500	電話にて激安
NEC	PCPR201J	¥215,000	電話にて激安
NEC	PCPR201X	¥275,000	電話にて激安
NEC	PC-PR700J	¥398,000	電話にて激安

ノバ 情報機器
NOVA情報機器 東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761(代)　FAX03(501)6348

表示価格には消費税は含まれておりません。

キリトリ線

BM6月号 商品申込用紙
●お申込の前に在庫・消費税額・送料の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。
平成　年　月　日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

他店より
高い場合
値引き致します。
全国通販

ただ今、
超高値買取月間中！
他店より高く買います。
下取りの方はさらに高く買います。

☎06-644-0554
電話受付10:00〜7:30

新品・中古パソコン多数品揃え！
中古パソコン高価にて買取り致します。

本　体

機種名	販売価格
NEC PC9801RA21	¥320,000
NEC PC9801RS21	¥245,000
NEC PC9801RX21	¥220,000
NEC PC9801VM11	¥185,000
NEC PC9801ES2	¥294,000
NEC PC9801EX2	¥220,000
NEC PC9801UV11	¥178,000
NEC PC9801CV21	¥222,000
NEC PC9801NOTE	¥190,000
NEC PC98DO	¥180,000
NEC PC8801MC2	¥130,000
NEC PC8801MC1	¥117,000
NEC PC8801FE2	¥ 79,000
NEC PC8801FE	¥ 69,000
EPSON PC286VF-STD	¥155,000
EPSON PC286LS-STD	¥285,000
SHARP X68000 エキスパートII	大特価
SHARP X68000 プロII	大特価
TOSHIBA ダイナブック	¥142,000
SONY HB-FIXV	¥ 51,000
パナソニック FS-AIWSX	¥ 49,000
SANYO WAVY70FD	¥ 43,000
SANYO WAVY70FD2	¥ 57,000
SHARP X68000PRO	¥187,000
SHARP X68000EXPERT	¥225,000
FUJITU タウンズモデル2セット	¥286,000
FUJITU タウンズモデル2Fセット	¥345,000
コモドール アミガ500	¥105,000
コモドール アミガ2000	¥215,000
Apple マッキントッシュ Plus	¥220,000

モニター

NEC PC-KD854N	¥ 47,000
NEC PC-KD853N	¥ 58,000
NEC PC-KD862S	¥ 68,000
NEC PC-TV454	¥ 75,000
NEC PC-TV455	¥ 85,000
NEC PC-TV354	¥ 68,000
NEC PC-TV472	¥124,000
SHARP CU-14FD	¥ 44,000
SHARP CU-21 HD	¥ 98,000
SHARP CZ-612D	¥ 84,000
SHARP CZ-611D	¥ 74,000
SHARP CZ-602D	¥ 70,000
SHARP CZ-603D	¥ 56,000
SHARP CZ-604D	¥ 72,000
SHARP CZ-605D	¥ 84,000
SHARP CZ-613D	¥ 99,000

新品超特価コーナー

SANYO CMT-A14H2	¥ 45,000
SANYO CMT-A14F1	¥ 42,000
三菱 XC-1498C	¥ 48,000
コモドール アミガ用モニター1084D	¥ 75,000

プリンター

NEC PC-PR201G	¥ 89,000
NEC PC-PR201J	¥138,000
NEC PC-PR201B	¥ 65,000
NEC PC-PR150V	¥ 65,000
NEC NM4150	¥125,000
EPSON VP-1350PC	¥ 66,000
EPSON VP-2050PC	¥106,000
EPSON VP-950PC	¥ 88,000
EPSON AP-550EXPC	¥ 45,000
EPSON AP-850PC	¥ 66,000
SHARP CZ-8PC4	¥ 73,000
SHARP CZ-8PC3	¥ 40,000
キヤノン BJ130J・PC	¥125,000
スター CR3415CL	¥ 74,000
スター BR2415(カットシート付)	¥ 64,000
ブラザー M1724P	¥ 53,000
ブラザー M1924P	¥ 74,000
パナソニック FS-PC1	¥ 46,000

周辺機器

NEC (FM音源) PC9801-26K	¥ 19,000
NEC PC88用サウンドボードII	¥ 29,000
SHARP CZ8BS1	¥ 18,000
SNE リトルオーケストラL	¥ 14,000
SNE リトルオーケストラ	¥ 17,000
オムロン (モデム) MD24FS5	¥ 34,000
CRC CRC-MH4B (HDD)	¥ 59,000
ICM SR-40	¥ 85,000
ICM SR-80	¥120,000
NEC (マウス) PC9872R	¥ 7,800
アクセル PC9801・286用マウス	¥ 3,800
エレコム PC8801・MSX用マウス	¥ 3,800
SHARP アナログスティックCZ8NJ2	¥ 19,000
SHARP (ラムボード) CZ6BE1A	¥ 29,000
I・O PIO-6BE1A	¥ 19,800
メルコ EMJ4000mkIII	¥ 60,000
メルコ EMJ2000mkIII	¥ 35,000
オムロン (スキャナー) HS40CL	¥ 48,000
エレコム パソコンラックDS-30	¥ 10,000
アクセル (増設ドライブ) FDC58/358	¥ 56,000
グロリア 3.5インチ・5インチ1ドライブ	¥ 23,000
NEC (MS-DOS) PS-98-017	¥ 14,000

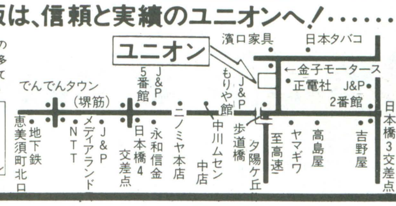
中古機種	買取り価格	販売価格
9801RA2(RA21は4万円高)	230,000	260,000
98DO	165,000	185,000
9801RX21、RX2	170,000	190,000
9801VX21、VX2	150,000	170,000
9801UX21	145,000	165,000
9801CV21	150,000	170,000
9801UV11	125,000	140,000
9801LV22、PC286LE	130,000	150,000
9801LV21、PC286L-N	100,000	130,000
9801VM2(VM21は1.5万円高)	90,000	110,000
9801UV2(UV21は5千円高)	90,000	110,000
9801VF2、M2	45,000	65,000
9801F2	23,000	45,000
PC286V(VE、VFは1万円高)	110,000	130,000
PC-88VA(VA2は3万円高)	70,000	85,000
8801MA(MA2は3千円高)	60,000	72,000
8801FA	50,000	68,000
8801MH	45,000	38,000
8801FH30,FE,FEII	40,000	58,000
8801MR、SR30、FR30	28,000	45,000
1200ボーモデム(2400は1万円高)	5,000	10,000
PC PR101TL	17,000	30,000
MSX2 FS-A1、HB-F1	5,000	10,000
MSX2 FS-A1F、HB-F1XD	18,000	28,000
MSX2+FS-A1WX、HB-F1XDJ	28,000	39,000
MSX2用ディスクドライブ	15,000	25,000
MSX2+FS-AIWSX、HB-FIXV	32,000	43,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000本体(HDは2万円高)	140,000	160,000
X68000モニター	45,000	60,000
X68000セット(HDは2万円高)	185,000	220,000
X1 ターボZ(ZII、ZIIIは1万円高)	30,000	45,000
X1 ターボ30、40、II、III	20,000	35,000
X1 F20(X1 G30は5千円高)	8,000	16,000
X1 ターボ用純正モニター	25,000	38,000
X1用FM音源ボード	6,000	14,000
CZ503F	6,000	14,000
FM77AV20(40は1万円高)	15,000	27,000
FM77AV2	10,000	22,000
FMTV151(154は1.5万円高)	25,000	35,000
PC88用サウンドボードII	15,000	25,000
PC9801用サウンドボード(26K)	8,000	14,000
PC TV352	35,000	52,000
PC KD854	25,000	40,000
PC KD862(863Sは5千円高)	25,000	43,000
200ラインカラーモニター	5,000	12,000
400ラインカラーモニター	20,000	30,000
タウンズセット(モデル2は4万円高)	160,000	210,000
ファミコン	4,000	7,000
ゲームボーイ	7,500	11,000
PCエンジン用CDロムI/F付	26,000	37,000
PCエンジン(スーパーグラフは5千円高)	7,000	12,000
セガメカドライブ	7,000	11,000
ソフト・ゲーム他	TELで	定価の半額
ダイナブック	90,000	110,000

……通販は、信頼と実績のユニオンへ！……

広告の商品はほんの一例です　その他多数格安にて販売中です お問合せ下さい

■お振り込み先
近畿銀行
日本橋支店
普通0347632
パソコンショップユニオン



パソコンショップ ユニオン
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可 品物がついてからお金を払うこともできます。※広告の価格には送料、消費税は含まれておりません。
全品保証付、初期不良は交換します。
FAX. 06-644-6077
ローンOK
バイト募集！

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-8801シリーズ

各8,580円維新の嵐, 戦国群雄伝, 水滸伝, ソーサリアン, ジンギスカン, 大航海時代, 斬, マイト&マジックII, シュヴァルツシルトII, 夢幻の心臓III, ウイザードリィI・II・III, プール・オブ・レイディアンス, T&T, 各7,700円エメラルドドラゴン, BURAI, アークスII, ドラゴンスレイヤー, イースIII, ルーンワース, 弾刻玉, 銀河英雄伝説, 電脳学園・II・III, ZERO, サーク, ハラキリ, エンブレムフロムダークネス, ミスティ・ブルー, クリムゾンIII, DUEL, テイル・ナ・ノーグ, 各6,830円, プラジエーター, やじうまペナントレース, アークス, 気分は・ぱすてる・たっち, 石道, 雀ボーグすずめ, 刑事大打撃II, SLOPE, DOLL, RUN RUN狂走曲, おんなのこけーさつたい, 全国温泉麻雀, 魔王の幻影, スターシップランデブー, ポッキー, ウィングマンSP, FIRE HAWK, ガールズパラダイス, ライナス, バルバトウスの魔女, 湘南伝説, トワイライトゾーンIV, まあじゃん2, クリムゾンII, イースII, サバッシュ, クリスタルドリームII, 各5,960円テトリス, フォートレス, 上海, II, 麻雀狂時代SP・II, 自己中心派・2・3, FOXY, キャンキャンバニーsprior, うろつき童子, ドラゴンナイト, あーくしゅ, 殺しのドレス2, ランス, デザート, ブルームーンストーリー, トリロジー, ベロンチョ身体検査, PURE, せまってみたい, セーラ服戦士フェリス, リップスティックアドベンチャー2, 楽園の招待状, シエナンドラゴン, 帰ってきた探偵団X, 各5,080円キャンキャンバニー, ザ・コックピット, 晴れのちおおさわぎ, ぴんきいぽんきい1・2・3, HOLE CHASER, ドキドキカードリーグ 各3,330円はっちゃけあやよさん, フルーツカクテル1・2, アップルクラブ1・2, (データ集各1,320円) 各7,000円スーパー大戦略, マスターオブモンスター, 各11,200円バランスオブパワー, ウイザードリィ#IV, V, ミッドガルツ, LALF, (7,180円アンジェラス), 各12,980円三国志・II, ミュージックアート88, 10,200円銀河英雄伝説+SET, ガンシップ,

PC-9801シリーズ

各12,980円提督の決断, 三国志II, 三連星, 各11,200円遙かなるオーガスタ, A列車で行うII, AI囲碁II, 電子手帳くんVer 2, バトル, ウイザードリイ#4, #5, シュバルツシルト, バランスオブパワー, ミュージアム4, 大海令, ザ・スーパーラスベガス, アソコの幸福, 各8,580円斬(ザン), 信長戦国群雄伝, 天下統一, 大戦略III, エメラルドドラゴン, 維新の嵐, キャンペーン版大戦略II, 水滸伝, ジンギスカン, ダーク・レイス, ダンジョンマスター, ソーサリアン, ロードス島戦記, トンネルズ&トローズ, シュヴァルツシルトII, レナム, ポピュラス, ウイザードリィ#I・II・III, ローグアライアンス, 永世各人, プール・オブ・レディアンス, スターコマンド, 水龍士II, ギャラクシースピリット, 雀皇登竜門, 天竺への道, カルメンサンディエゴインジャパン, 神の聖都, こたつみかん, 38万キロの虎空, ごくらく天国おめみえの巻, 囲碁入門道場, (4,210円エイトレクスゴルフクラブ) 各7,700円, エメラルドドラゴン, BURAI, ブルトンレイ, エアー・コンバット, サバッシュ, ドラゴンスレイヤー, 戦略空軍, 電脳学園II, III, 夢幻戦士ヴァリスII, マスターオブ・モンスター, イースIII, ポリスクエストII, アークスII, 雀荘王, メルルーン, ファーストクイーン, 銀河英雄伝説, サーク, DUEL98, 南海の死闘, 聖戦士, ルーンワース, ラ・ヴァルー, インペリアルフォース, スタートレーダー, ビートバイス, ハラキリ, 各6,830円カオスエンジェル, RUN RUN狂走曲, ハイドライドIII・SV, 探偵団X, ときめきSESIL, 魔王の幻影, グラムキャッツ, F15ストライクイーグル, DOLL, ウィングス, SLOPE, 谷川・将棋指南III, 雀ボーグすずめ, 石道, 自己中心派1・2, 銀河, 気分は・ぱすてる・タッチ, ポッキー, せろり, アリス達の午後1・2, 長くて甘い夜, トワイライトゾーンIV, おとめパーティ, やじうまペナントレース, スタークルーザー, リガルード, ウルティマII, シャッフルパックカフェ, トワイライトゾーン4, 刑事大打撃II, 各8,330円FAR SIDE MOON, 機甲師団, 各5,960円ドラゴンナイト, テトリス, 楽園の招待状, リップスティックアドベンチャー2, 殺しのドレス2, ストロベリー大戦略, ランス2, デザート, ブルームーンストーリー, ランス・II, トリロジー, バーミリオン, 四川省, ファンデーション, 麻雀狂SPII, 上海II, PURE, うろつき童子, あーくしゅ, エンジェルハーツ, プライベートスクール, キャンキャンバニーsprior, ベロンチョ身体検査, 各5,080円ぴんきいぽんきい1・2・3, 琉球, キャンキャンバニー, 晴れのちおおさわぎ, あぶないてんぐ伝説, 帰ってきた探偵団X, 3,330円デイ・ウォーズ, 上洛指令, 10,200円銀河英雄伝説+SET, 各8,490円アシストワード, カルク, アート・カード, コール, 各15,980円MS-DOS Ver3,3B(NEC),

X-68000シリーズ

各8,580円水滸伝, 信長・群雄伝, 維新の嵐, 斬, ダンジョンマスター, イース, 天下統一, めぞん一刻完結編, ポピュラス, GAUDI, デスブリンガ, 夢幻戦士ヴァリスII, 38万キロの虎空, バトルチェス, スターコマンダー, 各8,320円サンダーブレード, ファーサイドムーン, 各7,700円イースIII, 銀河英雄伝説, グラナダ, メタルサイト, A-JAX, フラッピーII, サバッシュ, アークスII, ジェノサイド, ドラゴンスピリット, スーパーハングオン, サラマンダ, ダウンタウン熱血物語, スーパー大戦略, 天使たちの午後III, レナム, 闇の血族, サーク, ジェミニウィング, Zero, 各6,830円キューブランナー, グランディフロラム, モトス, ファンタジーゾーン, 熱血高校ドッチボール部, 桃太郎伝説, R-TYPE, まぁじゃん2, V'BALL 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, ブロディア, リップスティックADV, 早乙女学園ブルーウィンド, アリスたちの午後1, 2, ガールズパラダイス, やじうまペナントレース, トワイライトゾーンIII, 各5,960円テトリス, スペースハリアー, 上海II, リウィード, あーくしゅ, ザ・コックピット, 倉庫番, クオース, 花札放浪記, 天九牌, ガンマプラネット, カインドゥギャルズ, ボスコニアン, 6,310円バブルボブル, 3,000円グラディウス, 各5,080円あぶないてんぐ伝説, ドリームプログラムシステム, 各11,200円A列車で行うII, 大海令, バトル, シュバルツシルト, 各3,330円アリスの館, あやよさん, , 10,200円銀河英雄伝+SET, 8,060円アフターバーナー, 各12,980円三国志, 太平洋の嵐DX, 各16,800円テラッツオ, New Print Shop, CYBER NOTE, マジックパレット, MU-1, 各15,980円MUSIC PRO, MIDI版は24,500円 33,800円C・コンパイラ, 15,300円た〜みのる2 12,980円Stationery-PRO, 24,600円CARD-PRO, 20,500円サイバースティック(12,400円アナログジョイパット)

X-1シリーズ

各8,580円維新の嵐, 戦国群雄伝, 水滸伝, ソーサリアン, アークス, ウィザードリイ#I・II・III, マイト&マジック・II, ローグアライアンス, ジンギスカン, 各6,830円アドヴァンスド・ファンタジアン, イース・II, リボルティII, めぞん一刻完結編, ウルテイマII, 長くて甘い夜, 天使たちの午後II, スペースハリアー, 各5,960円テトリス, ウルティマ1, 大戦略, 自己中心派・2, スライミャー, 倉庫番, 各7,000円スーパー大戦略, マスターオブモンスター, 12,980円三国志・II, 6,570円ヒーロー・オブ・ランス,

FM-77AVシリーズ

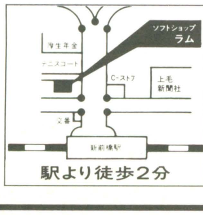
各8,580円水滸伝, 群雄伝, 維新の嵐, ウィザードリイ#I・II・III, 怨霊戦記, ファンタジーIII, 各6,830円めぞん一刻実結編, イース, イース・II, 各5,960円シルフィード, テトリス, 極道斬取り, 大戦略, 自己中心派, 麻雀狂時代SP, 12,980円三国志・II, 11,200円ウイザードリイ#4,

FM-TOWNS

各8,580円アフターバーナー, ターボアウトラン, オペレーションウルフ, BURAI, ファイナルブロー, SEXY PINBALL, ポストマン, ザ・デートCD, サイバーシティ, 君としたいYOU雀, スーパーオデッセイ, ルパン三世, アシストカルク・ワード, 天竺への道, ロケット・レンジャー, トンネルズ&トローズ 各7,700円ダンジョンマスター, スーパー大戦略, sim city, D-Again, ライザンバー, AYA, ドラゴンスレイヤー, メモリーズ, Zero, 各10,330円群雄伝・維新の嵐, 水滸伝, R-TYPE, 各11,200円遙かなるオーガスタ, シューティングタウン, ガンシップ, 各5,960円テトリス, HABITAT, 6,830円プロ野球ファミリースタジアム90年度版, 14,700円提督の決断, 15,980円MS-DOS V3.1, 35,300円ハイパー遊名人, 23,900円広辞苑, 21,200円F-BASIC386V1.1, 38,000円アニメ君,

MSXシリーズ

各8,580円信長戦国群雄伝, 全国版Ⓡ, 維新の嵐, 水滸伝, SDスナッチャー, ロードス島戦記, シュヴァルツシルト, ガンシップ, フラッピーII, ローグアライアンス, GAUDI, マイト&マジックII, ウイザードリイ#1, #2, トンネルズ&トローズ, 神の聖都, DD倶楽部, グラフサウルス, 各7,700円ルーンワース, レナム, アルバトロスII, ナビチューン, イースIII, 夢幻戦士ヴァリスII, スーパー大戦略, アウトロー水滸伝, BURAI, サーク, アークス・II, 銀河英雄伝説, 画楽多, ラ・ヴァルー, 電脳学園I, 各6,830円プロ野球ファミリースタジアム, イース・II, シンセサウルスVer2.0, 雀ボーグすずめ, ロボクラッシュ, ファイナルファンタジー, クリムゾンII, ウルティマII, グレイテストドライバー, まあじゃん2, グラムキャッツ, DOLL, 妖魔降臨, シルヴィアーナ, 長くて甘い夜, やじうまペナントレース, A列車で行こう, FIRE HAWK, せまってみたい, スターシップランデブー, めぞん一刻完結編Ⓡ, 各5,960円テトリス, ドラゴンナイト, あーくしゅ, プライベートスクール, パックマニア, アレスタ2, アンデットライン, 銀河, 上海II, ポッキー, ランス, FOXY, うろつき童子, トリロジー, プレイボールIII, キャンキャンバニースペリオール, 倉庫番SP, ザ・コックピットⓇ, イシターの復活Ⓡ, セーラー服戦士フェリス, ファミクルパロディック2, マスターオブモンスター, スペースマンボーⓇ, 各5,080円帰ってきた探偵団X, あぶないてんぐ伝説, ぴんきぃぽんきぃ①, ②, ③, らくらくアニメ, クオースⓇ, 10,200円銀河英雄伝説+SET, 11,200円三国志(Ⓡは12,980円)バランスオブパワー, 各10,330円信長群雄伝Ⓡ, 水滸伝Ⓡ, (7,180円アンジェラス)(5,520円激突ペナントレースⓇ,) 各1,700円D・S10号〜13号, 3,400円ルーンマスター, 3,330円ピーチアップ2号, 3号, 2,460円ピンクソックス2号, 6,100円文書作左衛門, 6,990円はがき書右衛門, 24,980円HAL NOTE, 20,800円msx-WriteII, 11,200円GCARD, 16,800円msx-C rer1.2 17,350円MIDIサウルス, 21,700円ハンディスキャナ, ※生ディスク1枚5"2D50円, 5"HD100円, 3.5"DD170円



ソフト・ハード通販お申込方法

● 上記の価格には消費税3％が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
- ●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。(振替口座の方は通信欄に記入)
  振替口座番号は　宇都宮1-5733　名称　ソフトショップラム
- ●代金引換の方は送料の他に280円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定(日・祭を除く)は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- ●送料は1本以上、500g以下360円、2kg以下670円、2kg以上980円、多い場合は返金します。
- ●ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。

● 営業時間　月曜〜土曜12：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
定休日　5月7・14日(月)、6月11・18日(月)、7月9・16日(月)

● 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手124円同封して御申込み下さい。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎0272-53-7594
FAX0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17-13

パソコンデスク・ゲームソフト販売のページ

全国通信販売OK！ 渋谷駅前店にてパソコンデスク展示中！

8年間のパソコン販売実績が産んだオリジナルパソコンデスクで環境充実！

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由（ストッパー付キャスター）

今がチャンス！
PC-8MKII、PC-9MKIIには引出しユニットを、
PC-11にはコード落しBOXを
プレゼント中！

新製品も登場 多くのパソコンに対応して更に好評！

全国配送

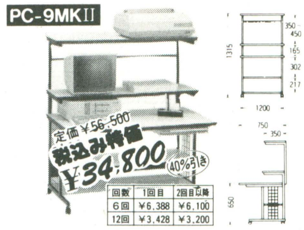
PC-8MKII



定価¥48,500　税込み特価 ¥29,800（40%引き）

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,588	¥5,200
10回	¥3,682	¥3,200

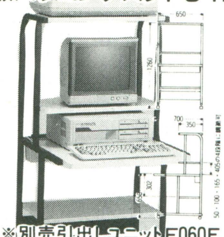
PC-9MKII



定価¥56,500　税込み特価 ¥34,800（40%引き）

回数	1回目	2回目以降
6回	¥6,388	¥6,100
12回	¥3,428	¥3,200

高級パソコンデスクPC-11



※別売引出しユニットF060E（税込特価¥3,000）もあります

税込特価 ¥15,800

スチール製パソコンデスク DS-30



※写真の引出しユニットは別売（¥3,000）です

DS-30サイズ
幅650×奥行600×高さ1225（mm）

税込特価 ¥9,900

パソコンチェア CCF-120



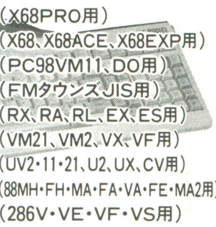
税込特価 ¥11,000

★上記のDS-30とCCF-120をセットで買うと、 税込特価 ¥19,800!!

サプライ商品

キーボード防塵カバー

オールセパレートのビニールタイプです。

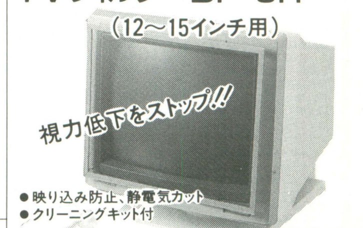


PKB-X68PRO	（X68PRO用）
PKB-X68	（X68、X68ACE、X68EXP用）
PKB-98VM	（PC98VM11、DO用）
PKB-TOWNS	（FMタウンズJIS用）
PKB-98R	（RX、RA、RL、EX、ES用）
PKB-98V	（VM21、VM2、VX、VF用）
PKB-98U	（UV2・11・21、U2、UX、CV用）
PKB-88	（88MH・FH・MA・FA・VA・FE・MA2用）
PKB-286	（286V・VE・VF・VS用）

全品 税込特価 ¥2,400

TVフィルター DF-JR

（12～15インチ用）



● 映り込み防止、静電気カット
● クリーニングキット付

税込特価 ¥8,000

新作ゲームソフト 新品激安販売!!

PC-8801シリーズ用（SR以降）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価（円）	税込特価（円）
B-FS01	MUSICネットワーク	パーソナル・ミュージシャンPC88	12,000	10,800
B-FS02	MUSICネットワーク	マイクロミュージシャン VAセット〔VA専用〕	42,000	37,800
B-FS03	B. P. S.	テトリス	6,800	6,120
B-FS04	ENIX	PRAJATOR(プラジェータ)	7,800	7,500
B-FS05	ENIX	ミスティー・ブルー CDシングル付	8,800	8,300
B-FS06	Falcom	STARTRADER	8,700	7,830
B-FS07	Falcom	ソーサリアン	9,800	8,820
B-FS08	Falcom	戦国ソーサリアン(ソーサリアンシナリオ2)	3,800	3,420
B-FS09	Falcom	ピラミッドソーサリアン(ソーサリアンシナリオ3)	3,800	3,420
B-FS10	Falcom	Dragon Slayer 英雄伝説	8,700	7,830
B-FS11	Falcom	Wanderes From Ys	8,700	7,830
B-FS12	T&Eソフト	ルーン・ワース 黒衣の貴公子	8,800	7,920
B-FS13	dBソフト	P. 1（ピーワン）	40,000	32,000
B-FS14	dBソフト	メルルーン	8,800	7,920
B-FS15	elf	FOXY	6,800	6,120
B-FS16	アーテック	バルバトゥスの魔女	7,800	7,020
B-FS17	アスキー	ウイザードリーV〔予約〕	12,800	11,520
B-FS18	ウルフチーム	あーくしゅ	6,800	6,120
B-FS19	ウルフチーム	ARCUSII	8,800	7,920
B-FS20	エルフ	ドラゴンナイト	6,800	6,120
B-FS21	グレイト	VERMILION	6,800	6,120
B-FS22	ゲームアーツ	FIRE HAWK（テグザー2）	7,800	7,020
B-FS23	ザインソフト	タッグ・オブ・ウォー	6,800	6,120
B-FS24	ザインソフト	DIOS CD版	9,800	8,820
B-FS25	ハート電子	帰ってきた探偵団X	5,800	5,220
B-FS26	ボーステック	銀河英雄伝説	8,800	7,920
B-FS27	ボーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-FS28	京都メディア	ザ・ファイルマスター88	12,800	11,520
B-FS29	光 栄	維新の嵐	9,800	8,820
B-FS30	光 栄	三国志II	14,800	13,320
B-FS31	光 栄	水滸伝	9,800	8,820
B-FS32	光 栄	大航海時代〔5/18発売〕	9,800	8,820
B-FS33	光 栄	大航海時代サウンドウェア付〔5/18発売〕	12,200	10,980
B-FS34	光 栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-FS35	徳間書店	LALF	12,800	11,520
B-FS36	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII	8,800	7,920
B-FS37	クリスタルソフト	夢幻の心臓III	9,700	8,730
B-FS38	スタジオパンサー	神の聖都	9,800	8,820
B-FS39	ゼネラルプロダクツ	電脳学園シナリオIII アナログ専用	8,800	7,920
B-FS40	バショウハウス	エメラルドドラゴン	8,800	7,920
B-FS41	リバーヒルソフト	BURAI 上巻	8,800	7,920

MSX・MSX2用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価（円）	税込特価（円）
B-FS42	B. P. S.	テトリス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-FS43	BIT2	首斬り館(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS44	BIT2	グラフサウルス(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-FS45	BIT2	シンセサウルスII(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS46	Falcom	Wanderes From Ys (MSX2/DISK)	8,700	7,830
B-FS47	HAL研究所	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-FS48	T&Eソフト	DD倶楽部(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-FS49	T&Eソフト	ルーン・ワース 黒衣の貴公子(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS50	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS51	elf	ドラゴンナイト(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-FS52	ウルフチーム	あーくしゅ(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-FS53	ウルフチーム	アークスII(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS54	ウルフチーム	ミッドガルツ DUALSIDE (MSX2+/DISK)	12,800	11,520
B-FS55	エニックス	アンジェラス～悪魔の福音～(MSX2/DISK)	8,200	7,700
B-FS56	ゲームアーツ	FIRE HAWK（テグザー2）(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS57	コナミ	SDスナッチャー(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-FS58	コナミ	王家の谷ーエルギーザの封印ー(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-FS59	コナミ	クォース(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-FS60	コンパイル	アレスタII(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-FS61	テレネット	夢幻戦士ヴァリスII(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS62	ナムコ	XEVIOUS(ゼビウス)(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-FS63	ナムコ	パックマニア(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-FS64	ハート電子	帰ってきた探偵団X(MSX2/DISK)	5,800	5,220
B-FS65	ヘルツ	レナム(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS66	ボーステック	銀河英雄伝説(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS67	イタミコンピュータC	フォーカスVer.2(MSX2/DISK)	8,800	7,900
B-FS68	スタジオパンサー	神の聖都(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-FS69	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS70	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード～夏のミラージュ～(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS71	マイクロキャビン	サーク(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS72	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS73	リバーヒルソフト	BURAI 上巻 (MSX2/DISK)	8,800	7,920

● MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
● MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

X68000用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価（円）	税込特価（円）
B-FS74	B. P. S.	TETRIS	6,800	6,120
B-FS75	SPS	たーみのる2	17,800	16,020
B-FS76	ZOOM	ジェノサイド	8,800	7,920
B-FS77	アートディンク	ファーサイドムーン〔予約〕	9,500	8,550
B-FS78	アルシスソフト	ナイトアームズ	9,700	8,730
B-FS79	イマジニア	POPULOUS	9,800	8,820
B-FS80	ウルフチーム	あーくしゅ	6,800	6,120
B-FS81	ウルフチーム	アークスII	8,800	7,920
B-FS82	ウルフチーム	グラナダ〔予約〕	8,800	7,920
B-FS83	ウルフチーム	斬（ZAN）～陽炎の時代～	9,800	8,820
B-FS84	コナミ	A-JAX	8,800	7,920
B-FS85	コナミ	クォース	6,800	6,120
B-FS86	システムサコム	ジェミニ・ウイング〔予約〕	8,800	7,920
B-FS87	システムサコム	メタルサイト	8,800	7,920
B-FS88	シャープ	サンダーブレード	9,500	8,550
B-FS89	シャープ	スーパーハングオン	8,800	7,920
B-FS90	シャープ	ニュージーランドストーリー	8,800	7,920
B-FS91	シャープ	パックマニア	7,800	7,020
B-FS92	シャープ	V' BALL	7,900	7,110
B-FS93	マイクロキャビン	Xak（サーク）〔予約〕	8,800	7,920
B-FS94	京都メディア	THE FILE MASTER	12,800	11,520
B-FS95	光 栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-FS96	電波新聞社	アフターバーナー	9,200	8,700
B-FS97	電波新聞社	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-FS98	電波新聞社	バブルボブル	7,800	7,300
B-FS99	電波新聞社	ファンタジーゾーン	7,800	7,300
B-FS100	日本ファルコム	ワンダラーズフロムイース	8,700	7,830

FM TOWNS用

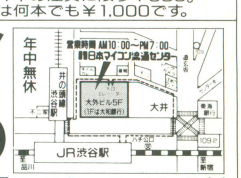
注文番号	メーカー名	ソフト名	定価（円）	税込特価（円）
B-FS101	B.P.S.	テトリス	6,800	6,120
B-FS102	CSK総合研究所	アフターバーナー	9,800	8,820
B-FS103	JAMP	ザ・デート	9,800	8,820
B-FS104	T&Eソフト	遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
B-FS105	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION 大富豪編	5,800	5,220
B-FS106	アモルファス	シューティング TOWNS	12,800	11,520
B-FS107	ウェーブトレイン	スーパーオデッセイ	9,700	8,730
B-FS108	エー・エム・アール	G5	38,000	34,200
B-FS109	システムプロ	きみとしたい YOU雀 PART1	9,800	8,820
B-FS110	データウエスト	G-EDIT TOWNS	30,000	27,000
B-FS111	データウエスト	D-Again	8,800	7,920
B-FS112	データウエスト	RAYXANBER〔予約〕	8,800	7,920
B-FS113	ビングソフト	ニュージーランド・ストーリー	9,800	8,820
B-FS114	ビングソフト	オペレーションウルフ〔予約〕	9,800	8,820
B-FS115	ビングソフト	ターボアウトラン	9,800	8,820
B-FS116	日本マイコン販売	テラ TOWNS	32,000	28,800
B-FS117	富士通	シムシティー	8,800	7,920
B-FS118	富士通	ダンジョンマスター	8,800	7,920
B-FS119	富士通	富士通 Habitat	6,800	6,120
B-FS120	アラビックインターナショナル	芸達者 TOWNS	22,600	20,340

※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。
2本以上の注文は何本でも¥1,000です。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!



東京 03［463］4455（ヨシココ）



●申込書の送り先／〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ソフトのお申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料¥600、又は¥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。又、代金を送られる際はおつりのないようにお願いします。

パソコンデスクのお申込み方法

必ずお電話でお申込み下さい。

キリトリ線

〈ソフト申込書〉　年　月　日

注文番号	品名

フリガナ	生年月日
氏名	昭和（　才）年　月　日
住所（〒　）	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

渋谷駅前店紹介のページ

人気パソコン中古・新品激安販売！ 買取り、下取り大歓迎！

中古パソコン大処分フェア開催中!!

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね！きっと当社は安いよ！

中古マイコン 500台展示中

- 常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
- 本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出 （中古基板・中古ソフトもあります）

中古ソフト 買い取ります。

（ファミコン、PC-98、PC-88、X68K、MSX2用など）

※箱、説明書付に限ります。電話での問い合せは出来ません。直接お店に持ってくるか、5本以上ならお送り下さい。

総合保険がつきました！

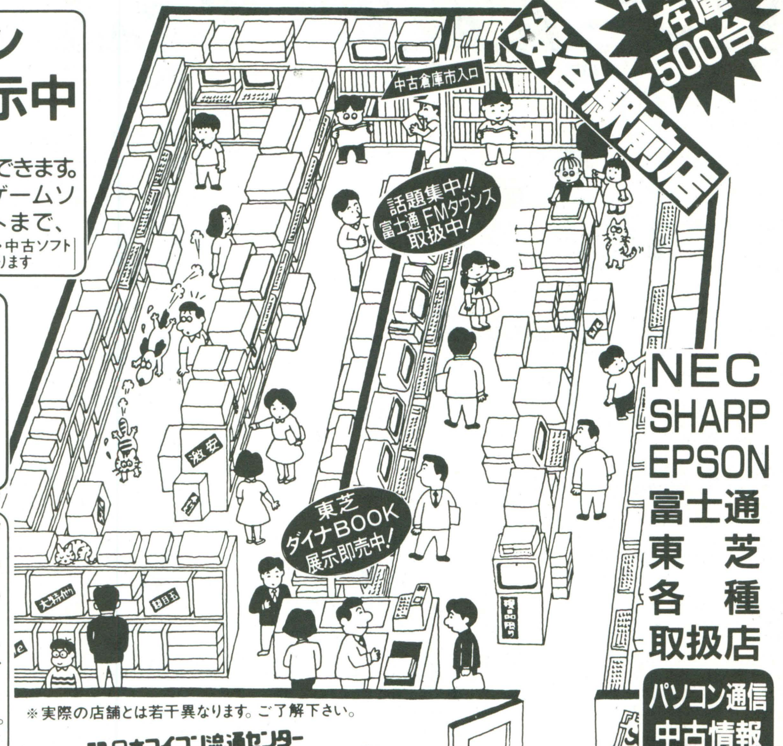
当社のパソコンには、総合保険がついております。

盗難、火災、不注意による破損などでも安心です。

日本マイコン流通センターが提案した、業界初のこのシステムで安心してお求めになれます。

（保険有効期間 1年間）

但し、1商品20万円以上の品に限る。20万円未満の品については、有料で任意に加入できます。



NEC
SHARP
EPSON
富士通
東芝
各種
取扱店

※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

日本マイコン流通センター 5階フロアオープン

AM10：00～PM7：00

パソコン通信 中古情報 03-669-3884 TOMATO

誠に勝手ながら、5/13(日)は棚卸しの為、渋谷駅前店・渋谷営業本部とも臨時休業させて頂きます。

夏のボーナス一括払いOK！

新品I/OデータRAMボード 激安販売中!!

中古品を下取りして中古を買う。
中古品を下取りして新品を買う。
中古の買い取りOK!!
中古の販売OK!!

下取り販売・買い取り大歓迎!!

PC 98、88、カラーディスプレイ

漢字プリンター　特に高く買い取り可

・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

㊙ソフト大量展示中!!

ファミコン用、MSX2用

PC-98用、PC-88用など

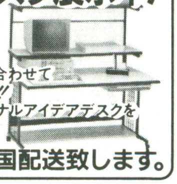
他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね！

カード販売推進中！

カードのお申込みが、より速く、より便利になりました。

通販でもOK！

パソコンデスク展示中！



- あなたのパソコンに合わせて数種類の机を用意.!!
- 他店にはないオリジナルアイデアデスクを展示中.!!

全国配送致します。

もちろん新品もあります

NEC、SHARP、EPSONなど、本体から周辺機器、ソフトまで激安価格で大放出!!

・中古品と組み合わせての購入OK！（本体は新品でTVは中古…などもOK.！）

カード取扱い提携会社

JCB　VISA　UC　DC　日本信販　CF

分割払い取扱い提携会社

※分割払いはカードをお持ちでない方でもご利用できます。

オリックスクレジット ORIX　日本信販　JACS　オリエント　CF

パソコン通信 中古情報開始！ 03-669-3884 ネットワークTOMATO

全国どこでもお電話一本で即お届け！

受付時間 AM10：00～PM7：00

東京受付 03［463］4455（ヨシココ）

大阪受付 06（364）1258／福岡受付 092（751）3901

仙台受付 022（261）0929　FAX.03（463）2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

年中無休



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊟ 6400197〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊟ 5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊟ 1133110〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊟ 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は株日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

中古販売のページ

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

中古マイコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます

価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

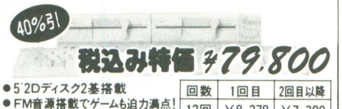
中古マイコン大バーゲン!

今月の特選中古品

NEC PC-8801FE

新品

定価 ¥~~129,000~~



40%引

税込み特価 ¥79,800

- 5″2Dディスク2基搭載
- FM音源搭載でゲームも迫力満点!
- 漢字ROM内蔵
- ご家庭のTVにつなげます。(但し、ビデオ入力端子付に限る)

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
18回	¥5,972	¥5,000
30回	¥4,157	¥3,200

NEC PC-9801F2

限定5台

定価 ¥~~398,000~~



税込み特価 ¥55,000

- 5″2DDディスク2基搭載
- 話題のパソコン通信に最適

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,850	¥5,900
15回	¥4,200	¥4,100
20回	¥4,900	¥3,100

富士通 FMタウンズ



各種 激安にて!!

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC N5200モデル(N5231-06、附属品無し)	――	50,000より
NEC PC-9801n(98ノート)	248,000	お電話にて
NEC PC-9801RA21(32ビット)	498,000	298,000より
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	278,000より
NEC PC-9801RX21	338,000	198,000より
NEC PC-9801RX2	398,000	196,000より
NEC PC-9801VX21	433,000	189,000
NEC PC-9801VX2	433,000	185,000
NEC PC-9801VM21	390,000	175,000
NEC PC-9801VM11	328,000	185,000
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	145,000より
NEC PC-9801VF2	348,000	89,800より
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	89,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	55,000
NEC PC-98DO	298,000	179,000
NEC PC-9801ES5(32ビット、40メガ内蔵)	638,000	365,000
NEC PC-9801ES2(32ビット)	448,000	268,000
NEC PC-9801EX2	348,000	195,000
NEC PC-9801UX21	348,000	185,000
NEC PC-9801UV21	318,000	149,000
NEC PC-9801UV11	265,000	155,000
NEC PC-9801UV2	318,000	145,000
NEC PC-9801U2	298,000	49,800
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM¥9,800有り)	218,000	29,800
NEC PC-9801(別売り512K-RAM¥9,800有り)	298,000	22,800
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	298,000より
NEC PC-9801LX2(ラップトップ)	448,000	258,000
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	198,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	169,000
NEC PC-88VA3	398,000	178,000
NEC PC-88VA2	298,000	135,000
NEC PC-88VA	298,000	92,000
NEC PC-8801MA2(新品限定品)	168,000	94,800
NEC PC-8801MA	198,000	74,800
NEC PC-8801MH	208,000	69,800
NEC PC-8801MKIIMR	238,000	65,800
NEC PC-8801FE2	119,000	79,800
NEC PC-8801FE(新品限定品)	129,000	79,800
NEC PC-8801FA	168,000	69,800
NEC PC-8801FH30	168,000	59,800
NEC PC-8801FH20	138,000	49,800
NEC PC-8801MKIIFR30	178,000	58,000
NEC PC-8801MKIIFR20	148,000	54,800
NEC PC-8801MKIISR30	258,000	64,800
NEC PC-8801MKIISR20	213,000	49,800
NEC PC-8801MKII30	275,000	32,800
NEC PC-8801MKII20	225,000	29,800
NEC PC-8801MKII10	168,000	24,000
NEC PC-8801	228,000	15,800
NEC PC-8001MKIISR	108,000	14,800
NEC PC-8001	168,000	9,800
NEC PC-6601SR	155,000	35,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-6601	143,000	24,800
NEC PC-6001MKIISR	89,800	14,800
NEC PC-6001MKII	84,800	9,800
NEC PC-Engine	29,800	16,800
エプソン PC-286VE-STD	298,000	149,000
エプソン PC-286V-STD	298,000	145,000
エプソン PC-286U-STD	248,000	128,000
エプソン PC-286US-STD	268,000	169,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビット、40メガHDD内蔵ラップトップ、新品限定)	766,000	428,000
エプソン PC-286LST-STD(16ビット、3色表示液晶画面)	518,000	298,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	185,000
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵ラップトップ、新品)	593,000	328,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	158,000
エプソン PC-286L-STD-S(ラップトップ、附属品無し)	298,000	79,800
東芝 J3100SSダイナBOOK(超人気品、新品同様中古品)	198,000	138,000
東芝 J3100GT-021(20メガHDD内蔵、16ビットラップトップ)	698,000	268,000
東芝 J3100SGT-101(100メガHDD内蔵、32ビットラップトップ)	1,380,000	598,000
東芝 J3100シリーズ各種	――	118,000より
シャープ CZ-652C(X68000PRO)	298,000	194,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)	356,000	228,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	228,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	195,000
シャープ CZ-600C(X68000)	398,000	178,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	45,800
シャープ CZ-801C(X1C)/CZ-803C(X1CS)	119,800	8,800より
シャープ CZ-804C(X1CK)	139,800	11,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	11,800
シャープ CZ-812C(X1F20)	139,800	19,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69,800	9,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	24,800
シャープ CZ-850C(X1turbo10)	118,000	24,800
シャープ CZ-851C(X1turbo20)	248,000	39,800
シャープ CZ-852C(X1turbo30)	278,000	45,800
シャープ CZ-856C(X1turboII)	178,000	49,800
シャープ CZ-862C(X1turbo40)	258,000	44,800
シャープ CZ-870C(X1turboIII)	168,000	59,800
シャープ CZ-880C(X1turboZ)	218,000	65,800
シャープ CZ-881C(X1turboZII)	179,000	79,800
シャープ CZ-888C(X1turboZIII)	169,800	89,800
シャープ MZ-1500(クイックディスク搭載)	89,800	15,800
シャープ MZ-5521(MS-DOSマシン)	388,000	49,800
シャープ MZ-3541(MS-DOSマシン、5″FDD2基内蔵)	410,000	10,000
シャープ MZ-2521(スーパーMZ)	198,000	59,800
シャープ MZ-2200(専用レコーダー付)	128,000	9,800
富士通 FM-TOWNS2本体・CRT・キーボード・システムセット	527,800	265,000
富士通 FM-TOWNS1本体・CRT・キーボード・システムセット、新品限定	467,800	250,000
富士通 FM-TOWNS1本体・CRT・キーボード・システムセット	467,800	238,000
富士通 FM77-AV20-2	168,000	35,000
富士通 FM77-AV2	158,000	29,800
富士通 FM77-AV1	128,000	22,800
富士通 FM77-L4	238,000	35,000
富士通 FM77-L2	193,000	26,800
富士通 FM77-D2	228,000	24,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
富士通 FM77-D1	198,000	21,800
富士通 FM-7/NEW7	99,800	9,800
富士通 ファコム9451CL(附属品無し)	――	39,800
三菱 MAXY(M3201-A20、AXパソコンラップトップ、新品同様品)	398,000	204,000
MSX、MSX2、MSX2+		
ソニー HB-11(MSX、16K)	49,800	3,000
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
ソニー HB-F1II(MSX2)	29,800	19,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69,800	48,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	38,000
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	19,800
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	39,800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	――	65,000
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1Mk2(MSX2)	29,800	18,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック FS-A1WX(MSX2+)FDD×1	69,800	48,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29,800	19,800
パナソニック CF-3000(MSX、32K)	59,800	4,000
三洋 WAVY-11(MSX、16K)	54,800	5,000
ワープロ		
富士通 オアシス100F(親指シフト、CRT、漢字プリンター付)	――	65,000
富士通 オアシス100N(JIS)	298,000	89,800
富士通 オアシス30ms(カットシートフィーダー付)	168,000	96,800
富士通 オアシス30AF(新品同様)	248,000	99,800
富士通 オアシス30AFIII(親指シフト)	228,000	114,000
富士通 オアシス30ALX-JIS(スケジューラー内蔵、48ドット印刷)	198,000	118,000
三洋 SWP-340(CRT、3.5″FDD内蔵)	128,000	59,800
三洋 SWP-360(CRT、3.5″FDD内蔵、48ドット印刷)	148,000	78,000
エプソン PWP-1000GT(高速ドットプリンター搭載、CRT、3.5″FDD内蔵)	248,000	59,800
エプソン PWP-LQ(3.5″FDD内蔵)	158,000	65,800
シャープ WD-290F(3.5″FDD、52ドット印刷)	128,000	65,800
シャープ WD-2400(ワープロ検定認定機、136桁プリンター付)	――	89,800
シャープ WD-5500(20メガハードディスク搭載、24×32ドット表示の14″CRT付)	830,000	198,000
カシオ HW-9000(高速印刷、3.5″FDD、CRT)	178,000	89,000
東芝 ルポ80FX(PWP-80FX)(3.5″FDD内蔵)	128,000	56,000
パナソニック FW-U1P501Ai(3.5″FDD内蔵、48ドット印字)	148,000	99,800
パナソニック FW-K3(ハガキフィーダー付)	――	19,800
NEC 文豪Mini7R(3.5″FDD×1内蔵、CRT、48ドット印刷、新品同)	198,000	118,000
キヤノン キヤノワード4000(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	388,000	188,000
キヤノン キヤノワード450(CRT、3.5″FDD×2、熱転写プリンター付)	448,000	99,800
キヤノン キヤノワード350(CRT、3.5″FDD×2、熱転写プリンター搭載)	248,000	54,800
キヤノン キヤノワードα100(CRT、3.5″FDD×2、熱転写プリンター搭載)	――	65,800
ハードディスク・フロッピーディスク		
日本アルトス アルトス90-IN-S(98RA、RS用内蔵SCSI90メガハードディスク、新)	198,000	153,000
NEC PC-80S31(5″2D 2ドライブ)	168,000	32,800
NEC PC-9881(8″2D 2ドライブ)	390,000	19,800
NEC PC-8881(8″2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可能)	442,000	39,800
シャープ CZ-800F(5″2D 2ドライブ)	198,000	15,800
富士通 MB-27611(5″2D 2ドライブ FM7用/77用)	128,000	39,800
エプソン HDD-20S(20メガハードディスク)	128,000	49,800
エプソン TF-10PC(5″2D 2ドライブ)	128,000	19,800
エプソン TF-20PC(5″2D 2ドライブ)	168,000	18,800

中古マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
(株)日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
(株)日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK!

パソコン通信 中古情報開始! 03-669-3884 ネットワークTOMATO

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

(表示価格の他に消費税はいりません)

※誠に勝手ながら、5 13(日)は棚卸しの為、渋谷駅前店・渋谷営業本部とも臨時休業させて頂きます。

中古販売のページ

本体・周辺機器なんでもOK!

全品リフレッシュ、検査済み　メーカータイアップ保証で安心
新品と組合せOK!　全国どこでも手軽な通信販売OK!

中古在庫数日本一! 8年間の実績による信頼と安心!

全品保証付!! リフレッシュ済　**クレジットOK!**　**通信販売OK!**

エプソン PC-386LS-H40



限定5台　45%引き

定価 ~~¥766,000~~

税込み特価 ¥428,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥22,040	¥21,000
36回	¥17,000	¥14,800
60回	¥12,440	¥ 9,800

- 40メガハードディスク内蔵
- 32ビット高性能ラップトップ
- 3.5"FDD2基搭載

SHARP CZ-880C (X1 turbo Z)



定価 ~~¥218,000~~

税込み特価 ¥69,800

- カラー画像デジタイズ機能搭載
- 4096色表示
- スーパーインポーズ機能
- ステレオFM音源搭載
- 5"フロッピー2基搭載
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
ロジテック	LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	35,800
SONY	HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44,800	28,800
任天堂	ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社	PCシリーズ対応フロッピーディスク	――	24,000より
データーレコーダー			
NEC	PC-6082(各社利用可能)	19,800	5,800
シャープ	CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社	倍速機能つきレコーダー	――	7,800より
各社	パソコンデーターレコーダー	――	4,800より
漢字プリンター			
NEC	PC-PR201CL(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	59,800
NEC	PC-PR201F2(136桁、24ピン、ドット)	158,000	69,800
NEC	PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	49,800
NEC	PC-PR201TL(136桁、24ピン、カラー熱転写)	135,000	68,000
NEC	PC-PR101TL3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
NEC	PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
NEC	PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
NEC	PC-8822(80桁、18ピン、ドット)	234,000	24,800
NEC	NM-9100II(80桁、18ピン、ドット)	198,000	19,800
シャープ	CZ-8PD2(80桁、ドット)	79,800	19,800
シャープ	CZ-8PK8(136桁、24ピン、ドット)	152,000	65,800
シャープ	CZ-8PK7(80桁、24ピン、ドット)	122,000	59,800
シャープ	CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	46,800
シャープ	CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	42,800
シャープ	CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	37,800
シャープ	CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
シャープ	MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345,000	16,800
シャープ	MZ-1P17(80桁、24ピン、熱転写)	79,800	18,800
エプソン	HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	95,000
エプソン	AP-500PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	74,800	39,800
エプソン	RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	79,800	21,800
エプソン	MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	19,800
エプソン	UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	290,000	29,800
エプソン	VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	56,800
エプソン	VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	87,000	55,000
エプソン	VP-1000PC(136桁、24ピン、ドット)	154,000	64,800
エプソン	VP-2000PC(136桁、24ピン、カラードット、新古品)	158,000	89,800
東京電子	LPR-24T(80桁、24ピン熱転写)	119,800	28,000
精工舎	GP-550E(80桁、16ピン、ドット、一部附属品無し)	99,800	9,800
精工舎	SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118,000	19,800
パナソニック	FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	――	26,800
プリンター			
NEC	PC-8023(80桁、ドット)	168,000	8,000
ローランドDG	DXY-990(プロッタプリンター)	――	59,800
グラフテック	WX-4636R(X-Yプロッタ、附属品無し)	――	25,000
エプソン	SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	5,900
エプソン	RP-80(80桁、ドット)	89,800	15,800
エプソン	JP-80(80桁、カラードットプリンター)	158,000	10,000
シャープ	CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	9,800
シャープ	MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用、附属品無し)	138,000	5,000
シャープ	MZ-1P14(80桁、ドット)	――	25,800
松下	KX-1091N(80桁、ドット)	89,800	9,800
精工舎	GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎	GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	9,000
精工舎	GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	14,800
カシオ	FP-1012PR(エプソン製、80桁、ドット、附属品無し)	138,000	10,000
ロジテック	KP-5000(PC用80桁、ドット、説明書無し)	98,000	9,800
ヤマハ	PN-01(MSX用、ドット)	――	8,000
各社	PC.FM.X1.MSX対応プリンター	――	6,800より

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
ディスプレイ			
NEC	PC-60M43(1000文字、デジタル)	65,800	16,800
NEC	PC-8054K(2000文字、デジタル)	――	21,800
NEC	PC-8048K(2000文字、デジタル)	――	14,800
NEC	N-5913L(4000文字、アナログ、0.31)	138,000	64,800
NEC	PC-KD251(2000文字、デジタル)	59,800	24,800
NEC	PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC	PC-KD851(4000&2000文字、アナログ&デジタル、0.31)	158,000	54,800
NEC	PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	52,800
NEC	PC-KD853N(4000文字、アナログ、0.31、新品限定)	118,000	65,000
NEC	PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC	PC-KD854N(4000文字、アナログ、0.39)	84,800	44,800
NEC	PC-KD855(4000文字、アナログ、0.42)	69,800	39,800
NEC	PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	49,800
NEC	PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	64,000
シャープ	CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
シャープ	CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ	CU-14GE(2000文字、デジタル)	――	28,800
シャープ	CZ-600D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	129,800	68,800
シャープ	CZ-601D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	110,700	68,800
シャープ	CZ-602D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	99,800	69,800
シャープ	CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
シャープ	CZ-802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ	CZ-820D(2000文字、デジタル、TV)	74,700	37,800
シャープ	CZ-830D(4000&2000文字、デジタル、TV)	90,600	45,800
シャープ	CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	49,800
シャープ	CZ-855D(4000&2000文字、デジタル、TV)	112,700	50,800
シャープ	CZ-860D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	92,200	59,800
シャープ	CZ-880D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	109,800	64,800
シャープ	CU-14H1(4000文字、デジタル)	99,800	39,800
シャープ	MZ-1D03(4000文字、デジタル)	163,000	8,000
シャープ	MZ-1D15(2000文字、デジタル)	72,000	26,800
シャープ	MZ-1D26(4000&2000文字、デジタル)	119,800	59,800
カシオ	FP-6000C(4000文字、デジタル、附属品無し)	――	3,000
カシオ	FP-6000G(2000文字、グリーン、附属品無し)	――	1,000
加賀電子	モデル640J(4000文字、デジタル)	79,800	35,800
三洋	CMT-147L(4000文字、アナログ&デジタル、0.39、新品)	74,800	45,000
東映	FTC-1208(4000文字、デジタル、0.28)	128,000	36,800
内田洋行	U-0021(2000文字、デジタル)	――	14,800
富士通	MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
松下	TR-120T1(2000文字、グリーンモニター)	39,800	9,800
ビクター	TM-10(ビデオモニター、88FEやMSXに最適)	――	24,800
各社	4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	35,000より
各社	2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	12,800より
その他の周辺機器			
ワコム	WT-4400SE(デジタイザ)	228,000	29,800
シャープ	CZ-8TM1(X1シリーズ用モデム)	29,800	8,800
シャープ	CZ-8TM2(X1シリーズ用モデム、新品同様)	49,800	37,800
シャープ	CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33,800	25,800
シャープ	CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定)	88,000	69,800
シャープ	FO-80(G3機ファクシミリ兼コピー機)	220,000	40,000
NEC	SP2400fast(2400ボー、半2重モデム)	168,000	10,000
NEC	PC-CM301(キャプテンアダプター)	53,000	5,000
NEC	PC-8801-18(ビデオデジタイズユニット)	89,800	29,800
各社	G3規格FAX(多数あります。)	――	29,800より

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目～8ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。

東京03(463)4455 /大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター 03-463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先
〔大和銀行 渋谷支店㊕6400197〕
〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店㊕5546936〕
〔住友銀行 渋谷東口支店㊕1133110〕
〔協和銀行 渋谷支店㊕451454〕

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。
●郵便振替口座 東京6-168261
➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意
代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。
②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。
➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。
②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。
③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。
④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

※誠に勝手ながら、5 13日は棚卸しの為、渋谷駅前店・渋谷営業本部とも臨時休業させて頂きます。

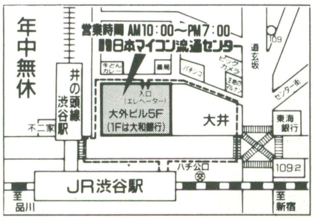
全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00～PM7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

年中無休



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊕ 6400197〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊕ 5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊕ 1133110〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊕ 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

新品販売のページ

全国どこでもお電話一本! 渋谷駅前徒歩0分!

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの
価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね!
きっと当社は安いよ!

新品も激安! メーカー代理店ならではの安心と信頼

パソコン本体

NECをはじめ、EPSON、東芝など、
激安パソコンのオンパレード

NEC PC-9801RX21・PC-TV454セット



NEC	PC-9801RX21	¥338,000
NEC	PC-TV454(TV付ディスプレイ)	¥128,300
NEOS	MS-50L(マウス)	¥ 5,800
合計定価		¥472,100

TVもうつります

税込み特価 ¥299,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,680	¥22,300
24回	¥14,720	¥14,700
36回	¥13,250	¥10,300

NEC PC-9801RS21・シャープ CU-14FDセット



NEC	PC-9801RS21(32ビットパソコン)	¥398,000
シャープ	CU-14FD(0.31ディスプレイ)	¥ 74,800
NEOS	MS-50L(マウス)	¥ 5,800
合計定価		¥478,600

税込み特価 ¥321,800

回数	1回目	2回目以降
20回	¥19,888	¥18,600
24回	¥16,324	¥15,800
36回	¥13,750	¥11,100

NEC PC-8801FE ・ 三洋 CMT-147L(W)セット



NEC	PC-8801FE	¥129,000
三洋	CMT-147L(W)	¥ 79,800
合計定価		¥208,800

41%引き

税込み特価 ¥124,800

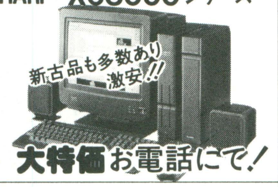
回数	1回目	2回目以降
15回	¥9,576	¥9,300
24回	¥6,964	¥6,100
36回	¥5,500	¥4,300

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
NEC PC-9801RA21	¥498,000	¥338,000	¥31,200	¥16,600	¥11,700
NEC PC-9801RS21	¥398,000	¥268,000	¥24,700	¥13,100	¥ 9,300
NEC PC-9801RX21	¥338,000	¥229,000	¥21,100	¥11,200	¥ 7,600
NEC PC-9801VM11	¥328,000	¥208,000	¥19,200	¥10,200	¥ 7,200
NEC PC-9801ES2	¥448,000	¥309,000	¥28,500	¥15,100	¥10,700
NEC PC-9801EX2	¥348,000	¥229,000	¥21,100	¥11,200	¥ 7,900
NEC PC-9801UV11	¥265,000	¥178,000	¥16,400	¥ 8,700	¥ 6,100
NEC PC-9801CV21	¥355,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801T-W5	¥758,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801T-W2	¥548,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801LX5	¥638,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801LX4	¥588,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801LX2	¥448,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801LV22(限定激安品)	¥378,000	¥248,000	¥22,900	¥12,100	¥ 8,600
NEC PC-9801N	¥248,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-98DO	¥298,000	¥199,000	¥18,400	¥ 9,700	¥ 6,900
NEC PC-8801MC2	¥199,000	¥149,000	¥13,700	¥ 7,300	¥ 5,100
NEC PC-8801MC1	¥169,000	¥129,000	¥11,900	¥ 6,300	¥ 4,400
NEC PC-8801MA2(限定激安品)	¥168,000	¥ 94,800	¥ 8,700	¥ 4,600	¥ 3,200
NEC PC-8801FE2	¥119,000	¥ 94,800	¥ 8,700	¥ 4,600	¥ 3,200
NEC PC-8801FE(限定激安品)	¥129,000	¥ 79,800	¥ 7,300	¥ 3,900	―
NEC PC電子手帳ET	¥ 34,800	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東芝 J3100SS001(ダイナブック)	¥198,000	¥159,000	¥14,700	¥ 7,800	¥ 5,500
東芝 J3100SS02E(ダイナブックHDD)	¥328,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東芝 J3100GS021(ダイナブック286)	¥498,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
エプソン PC-286NOTE-F	¥198,000	¥178,000	¥16,400	¥ 8,700	¥ 6,100
エプソン PC-286LS-STD	¥478,000	¥298,000	¥27,500	¥14,600	¥10,300
エプソン PC-286LE-H40(限定激安品)	¥593,000	¥328,000	¥30,300	¥16,100	¥11,300
エプソン PC-286LF-STD	¥388,000	¥279,000	¥25,800	¥13,700	¥ 9,600
エプソン PC-286VF-STD	¥298,000	¥164,000	¥15,100	¥ 8,000	¥ 5,600
エプソン PC-286VS-STD	¥388,000	¥225,000	¥20,800	¥11,000	¥ 7,800
エプソン PC-286UX-STD	¥268,000	¥189,000	¥17,400	¥ 9,200	¥ 6,500
エプソン PC-386M-STD	¥328,000	¥259,000	¥23,900	¥12,700	¥ 8,900
富士通 FMタウンズ2F	¥378,000	お電話にて	ただ今、FMタウンズフェアー開催中! プレゼントを多数用意し、激安価格で販売中です。お気軽にお問い合せ下さい。		
富士通 FMタウンズ1F	¥318,000	お電話にて			
富士通 FMタウンズ2	¥398,000	お電話にて			
富士通 FMタウンズ1	¥338,000	お電話にて			
富士通 FMタウンズ2H	¥548,000	お電話にて			
富士通 FMタウンズ1H	¥458,000	お電話にて			

SHARP パソコン本体

X68Kが人気急上昇
ゲームもビジネスもOK!

SHARP X68000シリーズ



メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
シャープ CZ-652C(X68K・PRO)	¥298,000	¥219,000	¥20,200	¥10,700	¥ 7,600
シャープ CZ-623C(X68K-SUPER・HD)	¥498,000	お電話にて	お電話にて! 本当に激安で販売します。		
シャープ CZ-603C(X68K-EXPERTII)	¥338,000	お電話にて			
シャープ CZ-613C(X68K-EXPERTII・HD)	¥448,000	お電話にて			
シャープ CZ-653C(X68K-PROII)	¥285,000	お電話にて			
シャープ CZ-663C(X68K-PROII・HD)	¥395,000	お電話にて			
シャープ CZ-604D(専用ディスプレイ、スピーカー付)	¥ 94,800	¥ 75,800	¥ 7,000	¥ 3,700	―
シャープ CZ-605D(専用ディスプレイTV、スピーカー付)	¥115,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
シャープ CZ-613D(専用ディスプレイTV、スピーカー付)	¥135,000	お電話にて			

各社 MSX2+

19268色対応で
ゲームも
楽しくなった

MSX2+プリンターセット



Panasonic	FS-A1WSX 定価	¥69,800
SONY	HBP-F1C 定価	¥49,800
合計定価		¥119,600

税込み特価 ¥99,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,356	¥9,200
18回	¥6,444	¥6,300
36回	¥5,500	¥3,400

● ワープロ機能搭載のMSX2+と大人気カラー漢字プリンターとのセット

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三洋 WAVY70FD	¥ 64,800	¥ 49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
三洋 WAVY70FD2(2ドライブ)	¥ 87,800	¥ 64,800	¥11,400	¥ 7,000	¥ 5,900
SONY HB-F1XV	¥ 69,800	¥ 59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
NEC C14R18(TV付ディスプレイ)	¥ 58,000	¥ 32,800	¥ 5,700	¥ 3,500	¥ 3,000
Panasonic FS-A1WSX	¥ 69,800	¥ 59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
SONY HBP-F1C(大人気カラープリンター)	¥ 49,800	¥ 39,800	¥ 7,000	¥ 4,300	¥ 3,600
Panasonic FS-PC1(48ドットカラープリンター)	¥ 59,800	¥ 49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	¥ 36,800	¥ 31,800	¥ 5,600	¥ 3,400	―
三洋 CMT-A14F1(ディスプレイ)	¥ 64,800	¥ 42,800	¥ 8,400	¥ 4,600	¥ 3,900

ソフトプレゼント! ただ今〔MSX2+本体〕をお買上げの方全員に、英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕をもれなくプレゼント!

新品マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK!

新品
代金引換
配送
OK!

消費税
は
内税
だから
安い!

(表示価格の他に消費税はいりません)

※誠に勝手ながら、5/13(日)は棚卸しの為、渋谷駅前店・渋谷営業本部とも臨時休業させて頂きます。

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

新品販売のページ

各社人気パソコン新製品激安販売！全国通信販売OK！

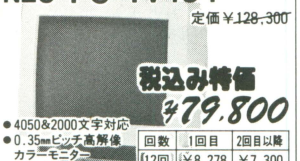
全国通信販売もOK！ 下取り交換大歓迎！

新品周辺機器 大特価！ 当社が選んだ安心の品

カラーディスプレイ

いくら良いPCを持っていてもこれがなければダメ！

NEC PC-TV454



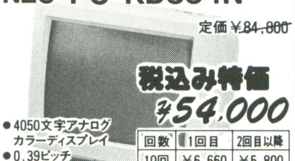
定価 ~~¥128,300~~

税込み特価 ¥79,800

- 4050&2000文字対応
- 0.35㎜ピッチ高解像カラーモニター
- TVも映ります
- ビデオ入力端子付
- ワイヤレスリモコン付

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
18回	¥5,972	¥5,000
30回	¥4,157	¥3,200

NEC PC-KD854N



定価 ~~¥84,800~~

税込み特価 ¥54,000

- 4050文字アナログカラーディスプレイ
- 0.39ピッチ
- チルト台付
- PC88、PC98、PC286シリーズに最適

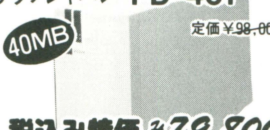
回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,660	¥5,800
15回	¥4,480	¥4,000
20回	¥3,740	¥3,100

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-TV455(TV内蔵)	¥147,000	¥ 89,800
NEC	PC-TV354(TV内蔵)	¥110,000	お電話にて
NEC	PC-KD862S	¥ 99,800	お電話にて
NEC	PC-KD853N(限定)	¥118,000	¥ 65,000
NEC	C14-R18(TV内蔵)	¥ 58,000	¥ 32,800
シャープ	CU-14FD	¥ 74,800	¥ ~~55,000~~
シャープ	CU-14GD	¥ 69,800	¥ ~~48,000~~
シャープ	CU-14TV(TV内蔵)	¥ 98,800	¥ 79,800
三洋	CMT-147L(W)	¥ 79,800	お電話にて
三洋	CMT-147H(W)	¥ 84,800	お電話にて
三菱	XC-1498C	¥ 99,800	¥ 54,800

ハードディスク

今一番便利で最大限にPCを活かすのがハードディスクです

テクノジャパン PD-401



40MB

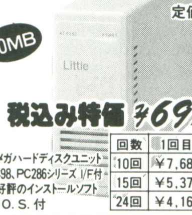
定価 ~~¥98,000~~

税込み特価 ¥79,800

- 40メガハードディスクユニット
- PC98、PC286シリーズI/F付属
- 初心者にも簡単！SELEX WINDOWソフト付き

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
15回	¥6,776	¥5,900
30回	¥4,157	¥3,200

緑電子 Little E40 MkII



40MB

定価 ~~¥98,000~~

税込み特価 ¥69,800

- 40メガハードディスクユニット
- PC98、PC286シリーズ I/F付
- 大好評のインストールソフトS.O.S.付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
ICM	SR-80(80メガ)	¥168,000	¥134,000
ICM	SRC-80(80メガ)+SCSI I/F	¥188,000	¥153,000
ICM	SRC-40(40メガ)+SCSI I/F	¥138,000	¥110,000
キャラベル	CA-80LG(80メガ)	¥168,000	¥124,000
キャラベル	CA-1025SC(100メガ)+SCSI I/F	¥247,000	¥194,000
キャラベル	CA-0818SC+SCSI I/F	¥217,000	¥169,000
キャラベル	CA-0428SC+SCSI I/F	¥157,000	¥123,000
テクノジャパン	PD-40S(SCSI 40メガ)	¥138,000	¥109,000
テクノジャパン	PD-80S(SCSI 80メガ)	¥168,000	¥134,000
テクノジャパン	PD-100S(SCSI 100メガ)	¥198,000	¥155,000
緑電子	プロフェッサーS90(SCSI 90メガ)	¥198,000	¥149,000
緑電子	びるとSR4(内蔵40メガ)	¥118,000	¥ 89,800

漢字プリンター

PCをワープロとして利用するには不可欠な商品です

Star BR-2415



33%引き

24ドット 136桁

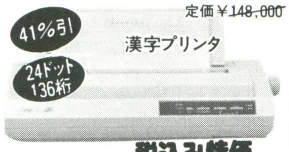
定価 ~~¥94,800~~

税込み特価 ¥64,800

- 136桁、24ピン漢字プリンター
- PC-PR/NMモード切替可能
- PC98はもちろん、AX、J3100もOK！
- PC用ケーブル付
- B4横サイズの印字が可能

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,632	¥7,000
12回	¥7,028	¥5,900
20回	¥4,868	¥3,700

Star CR3415CL



41%引

24ドット 136桁

漢字プリンタ

定価 ~~¥148,000~~

税込み特価 ¥89,800

- 7色カラー対応
- NEC NM-9950II互換・ESC/P対応 136桁漢字プリンター
- ペーパーパーキング機能付
- 24×48ドット明朝体漢字フォント内蔵
- PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥10,582	¥ 9,700
15回	¥ 6,776	¥ 6,700
36回	¥ 3,750	¥ 3,100

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-PR201X	¥275,000	お電話にて
NEC	PC-PR201J	¥215,000	お電話にて
NEC	PC-PR201B	¥ 99,500	お電話にて
NEC	PC-PR150V	¥ 99,800	お電話にて
NEC	PC-PR150H	¥ 84,800	お電話にて
NEC	PC-PR101TL3	¥ 69,800	お電話にて
スター	TX-24CL	¥ 69,800	¥ 42,800
ブラザー	M-1224P/X	¥ 79,800	¥ 59,800
キャノン	BJ-130J(NMモデル)	¥198,000	¥139,000
キャノン	LBP-B406(PC)	¥598,000	¥418,000
エプソン	AP-850(PC)	¥ 96,800	¥ 72,600
エプソン	VP-550(PC)	¥ 87,000	¥ 64,800
エプソン	VP-950(PC)	¥128,000	¥ 96,000
エプソン	VP-1350(PC)	¥ 96,800	¥ 72,800
エプソン	VP-2050(PC)	¥158,000	¥118,000
SONY	HBP-F1C(カラー)	¥ 49,800	¥ 39,800

増設RAM EMSボード

ワークエリヤの拡張や処理のスピードUPが出来ます

I/Oデータ PIO-PC34HX-2MA IOS-10II(ソフト)



定価 ~~¥53,000~~

税込み特価 ¥42,400

- PC-98、286用2メガEMSボード
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリなどの全てのモードに対応

回数	1回目	2回目以降
3回	¥14,896	¥14,600
6回	¥ 7,944	¥ 7,400
15回	¥ 4,088	¥ 3,100

メルコ HCE-2000 (MX-1ソフト付)



定価 ~~¥64,800~~

何と半額以下！限定10セット！

税込み特価 ¥31,800

- PC-98、286用2メガRAMボード
- 付属のソフトでRAMディスク/エミュレートEMS/キャッシュディスクとして利用可能

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥ 5,708	¥ 5,600
10回	¥ 4,062	¥ 3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
I/Oデータ	IOS-10II	¥ 8,000	¥ 6,400
I/Oデータ	PIO-9234-0.25MF	¥ 15,000	¥ 12,500
I/Oデータ	PIO-9234-0.5MK	¥ 18,000	¥ 15,000
I/Oデータ	PIO-PC34H-2MA	¥ 40,000	¥ 32,000
I/Oデータ	PIO-RA134-2M	¥ 38,000	¥ 30,500
I/Oデータ	PIO-RA134-4M	¥ 77,000	¥ 59,800
メルコ	MRA-2000(RA21、51専用)	¥ 49,800	¥ 39,800
メルコ	EMZ-1000mkII(EMS専用)	¥ 29,800	¥ 23,800
メルコ	EMJ-1000MKIII	¥ 27,000	¥ 21,600
メルコ	EMJ-2000MKIII	¥ 44,800	¥ 35,800
メルコ	EMJ-4000MKIII	¥ 79,800	¥ 63,800

その他の周辺機器

PCを活かす数々の便利な周辺機器のご紹介です

NEC コムスターズ 2424/4



定価 ~~¥38,800~~

税込み特価 ¥32,000

- 2400ボー/NMPクラス4の高性能モデム
- RS232Cケーブル付属
- PCシリーズをはじめ、ほとんどのパソコン、ワープロで使用できます。
- 1990年はパソコン通信の幕開けだ！

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,280	¥11,000
6回	¥ 5,920	¥ 5,600
10回	¥ 4,280	¥ 3,400

POP通商 KMF-35S



定価 ~~¥39,800~~

税込み特価 ¥33,800

- PC98、286用外付け3.5"フロッピー
- 2HD/2DDケーブル付属
- データのコピーなどに最適
- 別売(税込特価¥18,000)のドライブユニットを加え2ドライブ使用にできます。

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,752	¥11,700
6回	¥ 6,328	¥ 5,900
12回	¥ 3,418	¥ 3,100

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
エプソン	SR240S(2400ボーモデム)	¥ 38,800	¥ 31,000
エプソン	FR-2000(FAXボード)	¥ 49,800	¥ 39,800
オムロン	MD-12FS(1200ボー極小モデム)	¥ 21,000	¥ 16,800
アイワ	PV-A24MNP5(2400ボーモデム)	¥ 54,800	¥ 43,800
POP通商	KMF-35TWIN(3.5"2ドライブ)	¥ 59,800	¥ 47,800
POP通商	KMF-35S(3.5"1ドライブ)	¥ 39,800	¥33,800
POP通商	KMF-5L(286L用5"1ドライブ)	¥ 69,800	¥ 55,800
POP通商	KMF-5LV(98LV用5"1ドライブ)	¥ 58,000	¥ 46,000
POP通商	KMF-535WS(5&3.5"2ドライブ)	¥ 88,000	¥ 69,800
アクセル	FDC-358(3.5"2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 67,000
アクセル	FDC-58(5"2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 67,000
アクセル	FDC-57(5"1ドライブ)	¥ 68,000	¥ 52,800

新品 代金引換 配送OK！

消費税は内税だから安い！

表示価格の他に消費税はいりません

全国どこでもお電話一本で即お届け！ 受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

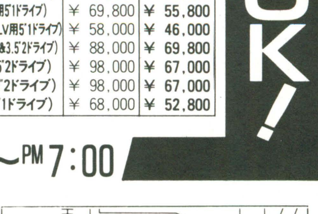
大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

仙台受付 022(261)0929 FAX.03(463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。



●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊢ 6400197〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊢ 5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊢ 1133110〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊢ 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心
使って便利!!
日本マイコン流通センター

FM TOWNSフェアー

遊び心がいっぱい! 写真のようなグラフィックが魅力のタウンズ

富士通 FMTOWNS フェアー



注文番号 FMT-F01
FMタウンズ2 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥545,800

48%引き　パソコンデスクプレゼント!

フェアー特価お電話にて

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,940	¥18,400
24回	¥14,480	¥14,300
36回	¥10,250	¥10,100
60回	¥12,180	¥ 6,600

注文番号 FMT-F02
FMタウンズ2 おまかせ激安フルセット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
アフターバーナー(人気ゲーム)	¥ 9,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥ 18,000
PM1200F(パソコン通信用モデム)	¥ 21,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥624,000

44%引き　パソコンデスクプレゼント!

フェアー特価 ¥355,900

回数	1回目	2回目以降
20回	¥21,444	¥20,600
24回	¥19,762	¥17,400
36回	¥14,375	¥12,300
60回	¥13,242	¥ 8,100

注文番号 FMT-F03
FMタウンズ2F 基本セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
ターボアウトラン(人気ゲーム) 又はアフターバーナー	¥ 9,800
合計定価	¥535,600

パソコンデスクプレゼント

フェアー特価

回数	1回目	2回目以降
18回	¥25,887	¥24,600
24回	¥20,369	¥19,100
36回	¥14,438	¥13,500
60回	¥12,479	¥ 8,900

注文番号 FMT-F04
FMタウンズ2F 人気ゲームセット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
キャンキャンコレクション(人気ゲーム)	¥ 5,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望・戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
スーパーオデッセイ(人気ゲーム)	¥ 9,700
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
アフターバーナー(人気ゲーム)	¥ 9,800
合計定価	¥584,500

パソコンデスクプレゼント

フェアー特価

回数	1回目	2回目以降
24回	¥22,631	¥21,100
30回	¥18,397	¥17,400
36回	¥16,563	¥14,900
60回	¥ 9,921	¥ 9,900

注文番号 FMT-F05
FMタウンズ2F ハビタット通信セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥ 18,000
PV-A24MNP5(2400ボーモデム)	¥ 54,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
キャンキャンコレクション(人気ゲーム)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
合計定価	¥633,800

パソコンデスクプレゼント

フェアー特価

回数	1回目	2回目以降
24回	¥23,123	¥23,100
30回	¥19,868	¥19,000
36回	¥16,813	¥16,300
60回	¥11,193	¥10,800

注文番号 FMT-F06
FMタウンズ1 おまかせ激安フルセット

	税別定価
FMタウンズ1(本体)	¥338,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
FMT-EM1M(1メガ増設RAM)	¥ 60,000
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
アフターバーナー(人気ゲーム)	¥ 9,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥565,400

46%引き

税込特価 ¥313,200

回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,584	¥23,300
18回	¥20,448	¥19,800
24回	¥17,676	¥15,300
36回	¥13,500	¥10,800
60回	¥ 7,416	¥ 7,200

パソコンデスクプレゼント

注文番号 FMT-F07
FMタウンズ2H 基本激安フルセット

	税別定価
FMタウンズ2H(本体)	¥548,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥695,800

30%引き

税込特価 ¥501,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥25,380	¥24,600
30回	¥22,915	¥20,200
36回	¥20,750	¥17,300
60回	¥12,880	¥11,500

パソコンデスクプレゼント

タウンズをセットでお求めの方に
パソコンデスク プレゼント!!

DS-30 幅 650×奥行 600×高さ 1225(mm)



更に宮沢りえのCDスタンドとキーホルダーもプレゼント!

完全なサポートで、しかも超特価!

サービス満点 サポート万全 信頼と安心の 日本マイコン流通センター

→「総合保険」と「通常保証」で2倍の安心→

盗まれても、落としても安心!

㈱日本マイコン流通センターでお求めの商品には事故や盗難でも安心の総合保険に自動的に加入されます。パソコンなどの商品は一般の電気製品の様に自然に故障することは非常に少ないのですが、水や火などには非常に弱いものです。また、人気商品の為、盗難も増えつつあります。
通常、メーカーやパソコンショップがつけている「保証」は、自然発生の故障や不良に対してのものですが、当社では、その他に、「不注意や事故などでの損害」に対しても「補償」致します。

《保険概要》
1商品¥200,000以上の品につき1商品ごとに保険が無料で自動的に加入されます。また¥200,000未満の商品でも、わずかな手数料で同様の保険に加入できます。
(保険期間はお求めから1年間です。期限後の延長も出来ます)

《保険による補償の範囲》
火災、水没、崩れによる損害、盗難、商品の移動中の事故、不注意による落下など、お客様が故意に破損させた以外の一般的な事故による損害に対して補償されます。

故障や不良の際は通常保証で!

自然発生的な「故障」や「不良」に対する保証を行なうものです。商品により保証期間は異なりますが、パソコンの自然発生的な故障は非常に少ないため、「最初は動作してたが最近調子がおかしい」などということはほとんどありません。
故障のほとんどは「使用上の不注意による破損」です。当社ではこの「不注意」による故障などは上記の総合保険で補っておりますので、安心です。
メーカーや一般のパソコンショップの「保証」は、この自然発生による故障しか、保証してくれませんよ!

→便利でうれしいシステムもたくさん!→

仙台受付センター 開設!
022(261)0929

北海道、東北地方の方へ朗報! 仙台にテレホン受付センターが開設されました。電話代が安くすんで、しかも東京受付同様のサービスや商品の提供が受けられます。既設の東京、大阪、福岡受付とともにご利用下さい。

今買って、夏・冬のボーナス2回払いOK

日本信販との提携により、夏・冬ボーナス2回払いが可能になりました。もちろんカードをお持ちでない方でも簡単にお申込ができます。詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

商品のお届け日の指定や曜日の指定もお受け致します

「○月○日しか家にいない」とか「△曜日しか家にいない」という方もたくさんいらしゃると思います。お申し込み時にぜひご相談下さい。

夜間のお届けもOK

「いつも家には帰るけど、夜7時でないと……」という方へ。午後6時から8時までのお届けが受付られるようになりました。お申し込み時にご相談下さい。

代金引き換えにてのお届けができます

「振込や送金に行く暇がないんで……」などという方へ。商品をお届けする際にドライバーへ代金をお支払して頂くシステムを導入しました。
※代金引き換えシステムは20歳以上の方への確認が必要です。未成年の方は親と一緒にお申し込み下さい。また、このシステムは若干の手数料がかかりますのでご了承下さい。

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

特報!
X68000に新製品!!



X68000 EXPERTII・HD
X68000 PROII・HD
X68000 SPER HD

3タイプ5種類になって機能大巾UP!

大特価 予約受付中!

総合保険付

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

※誠に勝手ながら、5 13日は棚卸しの為、渋谷駅前店・渋谷営業本部とも臨時休業させて頂きます。

中古買取り、下取りのページ

あなたのマイコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて 全国ネットであなたのマイコンを

高価買取・下取

98、88、286、X68K、4,000文字モニター、漢字プリンター 特に高く買います。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

注意 当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の支払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。
  〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
  ㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンショップ MK係
  03-463-4455㈹

〔注意〕NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

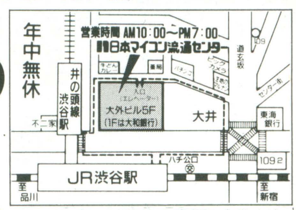
全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシコゴ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(463)2394

年中無休



※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店普5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……………………24時間FAX受付
FAX 03(463)2394 又は 03(496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX)03-463-2394

キリトリ線

《無料見積申込書》

年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年 月	職業	年令 才	購入方法 現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ6月号

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員にファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!



イースIIマジカルボックス

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ　お支払いは6月からでOK!



テレホンショッピング

仙台(022)224-5591

MSX2+はメガROMソフトで新エキサイティング!!

1 MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

●BASICプログラムの実行速度がアップするBASICコンパイラ内蔵

●フロッピーの出し入れが簡単なフロントローディングFDD採用



●PHC-70FD……………………¥64,800
●MSX用ジョイパッド(FS-JS220)……¥1,500
●ROMソフト(限定品)……………¥5,800
合計¥72,100を
現金特価49,800円(税別)

頭金なし 第1回目4,780円 月々3,000円×17回
お支払い合計…………55,780円(税別)

2 Panasonic MSX2+ A1 WSX



パナソニックMSX2+ FS-A1WSX

●内蔵のワープロ・グラフィックソフトがカラー印字対応

●ワープロソフトも初心者にやさしいレッスン&初級モード付

●FS-A1WSX…………………¥69,800
●ROMソフト………………………¥5,800
●ジョイカード〈FS-JS220〉………¥1,500
合計　¥77,100
現金特価66,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,890円 月々3,200円×23回
お支払い合計…………77,490円(税別)

3 ソニー HIT BIT MSX2+ F1XV



①自分で作曲ができるくF1シンセサイザー>②グラフィックツール〈らくらくアニメ〉③ワープロソフト〈文書作佐衛門XVバージョン〉が楽しめるクリエイティブツールディスクが付属

●HB-F1XV………………………¥69,800
●ROMソフト…………………………¥5,800
合計¥75,600
現金特価66,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,890円 月々3,200円×23回
お支払い合計…………77,490円(税別)

4 MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD2

●3.5インチダブルドライブ標準装備で、ラクラク操作

●プログラム実行速度がアップするBASICコンパイラ搭載

●PHC-70FD2 ¥87,800
●MSXジョイパッド(FS-JS220) ¥1,500
●ROMソフト(限定品) ¥5,800



合計¥95,100を現金特価74,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,970円 月々3,600円×23回
お支払い合計…………86,770円(税別)

ELECTRIC & LIVING

エルタウン

庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市青葉区一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626

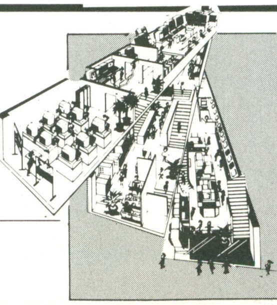
受付時間 AM10:30▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも無料発送/ご注文は商品NOでどうぞ/担当は佐藤(裕)まで

低金利でお得なOAクレジット/手軽なクレジット頭金なし

らくらくお支払い長期60回払までOK!/ゆっくりお支払い6月からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央


SEGA
凄さダブルス!!
パワーアップで激烈スーパーショット!
ウィップラッシュ
惑星ボルテガスの謎
5月26日発売予定 6,000円 標準小売価格
人類を救うために、宇宙空間へ飛び出したウィップラッシュ。群がる正体不明の強敵、そして一筋縄では破壊できないボスキャラ。ハイパワーショットの集中攻撃だ。
ローラーファイトだロックンアクション!
DJボーイ
5月19日発売予定 6,000円 標準小売価格
ONE WAY
KANEKO
©SEGA 1990
ORIGINAL GAME © KANEKO CO., LTD. 1989
「ヘルプミー!」ワルガキ団に可愛い彼女がつれ去られてしまったぞ。急げDJボーイ!スピード感あふれる連続アクションで、にっくき悪者たちをぶちのめせ。
発売記念 W・キャンペーン 展開中!
マルチシナリオ・マルチエンディングRPG
時の継承者 ファンタシースターIII
時の継承者
8,700円 標準小売価格 (バックアップ機能付)
好評発売中!!
発売記念大プレゼント・キャンペーン!!
クイズ正解者の中から抽選で、
Aコース・Bコース、夢のプレゼント!
●Aコース:東京ディズニーランド入場券(ペア)+旅行券(5万円)150名
●Bコース:ゲームセンター版「ブロクシード」(コンパクトキャビネット)30名
問題 人気絶頂のメガドライブ最新作「時の継承者 ファンタシースターIII」は、〇〇〇エンディングである。
●応募方法:官製ハガキに〇〇〇の中に入る文字と、住所、年齢、氏名、A・Bどちらか希望のコースを明記のうえ、ご応募ください。
●応募先:〒144 東京都大田区蒲田郵便局私書箱35号(株)セガ・エンタープライゼス「ファンタシースターIII」キャンペーン係
●締切:平成2年6月30日(当日消印有効)
※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
BLOXEED
いま、大人気のパズルゲーム
抽選 30名
チャレンジ・キャンペーン!!早解きコンテスト!
4つのエンディングの背景を書いて、セガに送ろう!先着100名様に「アーケードパワースティク」、すべてのチャレンジャーの中から抽選で200名様に「オリジナルスタジャン」「CD」「テレホンカードセット」のいずれか1点をプレゼント!
先着 100名
●応募方法:「ファンタシースターIII」の取扱い説明書についている三角応募券を貼り4種類のエンディングそれぞれの背景は何か?を官製はがきに書いて、下記まで送って下さい。住所、氏名、年齢も忘れないでね。
●応募先:〒144 東京都大田区羽田1-2-12(株)セガ・エンタープライゼスH・E事業部「早解き」係
●締切:平成2年6月30日(当日消印有効)
※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
興奮ひきだす16ビットのハイパワー
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
21,000円 標準小売価格
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※記載価格は消費税抜きの価格です。
お問い合わせは 株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(742)7068 お客様サービスセンター



第九巻第六号通巻九十六号 一九九〇年五月二十五日印刷 一九九〇年六月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可
電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一－十一－十五 電話〇三(四四五)六一一一
定価440円（本体427円） 雑誌18361-06 T4911836106445

'90

わかる!動かせる!パソコンの楽しさを伝える雑誌

マイコンBASIC Magazine

6

実践!すぐに役立つBASICプログラム

パロディウスだ!〜神話からお笑いへ〜

電波新聞社